CLUB Nintendo®



Jahrgang 5
Ausgabe 3
Juni 1993

STARWING

FX-Graphik-Power für das Super Nintendo

KIRBY

Sein neuestes Abenteuer auf dem NES

DARKWING DUCK

Der coole Disney-Star auf dem Game Boy



MARIO GOES HOLLYWOOD

Was wäre, wenn die Dinosaurier gar nicht ausgestorben wären? Vielleicht leben sie ja noch in einem parallelen Universum? Diesem Geheimnis kommen Mario und Luigi durch Zufall auf die Spur - nämlich in ihrem ersten Kinofilm "Super Mario Bros."!

(pn) Man nehme zwei weltbekannte Videospiel-Superhelden, einige Hollywood-Stars, Top-Musiker, einen Spitzen-Regisseur und die Trickprofis von Walt Disney - nein, das ergibt sicher keine neue Pizza, sondern einen Kinofilm, der die Herzen aller großen und kleinen Mario-Fans höher schlagen läßt. Der Star-Produzent Roland Jaffe war gleich Feuer und Flamme, als man ihm von der Idee erzählte - schließlich hat er einen Sohn, der seinem Vater ständig von seinen Videospielabenteuern mit Mario erzählt. "Es erschien mir als eine reizvolle Aufgabe," erklärt Jaffe. Der perfekte Hauptdarsteller war schnell gefunden: Bob Hoskins, der schon bei "Roger Rabbit" Erfahrungen mit Comic-Stars machen konnte, spielt Mario, den mutigen Klempner aus Brooklyn, der von einem Abenteuer ins nächste stürzt. Der Produzent begab sich zunächst nach Kyoto in die Nintendo-Zentrale, um die Menschen kennenzulernen, die sich die Mario-Videospielabenteuer ausdenken. Jaffe: "Danach wurde mir klar, daß ich die Phantasie dieser Menschen auch in meinem Film umsetzen muß." Für die Regie engagierte er das Team von Rocky Morton und Annabel Jankel, die sich mit der Fernsehserie "Max Headroom" einen Namen gemacht haben. Was bei diesem erstklassigen Team herausgekommen ist, könnt Ihr Euch ab dem 22. Juli in den deutschen Kinos ansehen. Auf ganz ungeduldige Club-Nintendo-Fans wartet aber noch eine ganz besondere Überraschung: In 50 deutschen Städten gibt es eine Vorab-Premiere, zu der Nintendo und der Filmverleih Highlight pro Stadt 50 Doppelkarten verlosen. Schickt einfach die Teilnahme-Postkarte los. Vergeßt nicht, die Stadt anzukreuzen, in der Ihr Euch den Film ansehen wollt und vermerkt deutlich lesbar Euren Absender. Übrigens, auf Seite 29 erfahrt Ihr noch mehr über den "Super Mario Bros."-Kinofilm.



Teilnahmekarte für die Vorabpremiere beachten!

MITMACHEN!

„Starwing" – das vollkommen neuartige Super Nintendo-Spiel mit FX-Chip lädt zum Wettbewerb ein. Wer kann bei dem polygonen Weltraumspektakel die meisten Punkte sammeln? Von Anfang Juli bis Anfang September besteht in vielen Geschäften mit Nintendo-Produkten die Möglichkeit, „Starwing" zu trainieren. Eure erreichte Punktzahl wird notiert und Ihr nehmt an einer großen Verlosung teil. Neben vielen Trostpreisen gibt es einen phantastischen Hauptpreis zu gewinnen: Ein Wochenende für 2 Personen im Euro Disney Resort bei Paris. Achtung: Der Wettbewerb findet nur in den Geschäften statt, die ihn im Schaufenster ankündigen! Augen offen halten und macht mit!

EIN TOLLER TAG BEI NINTENDO

Über ein ganz besonderes Osterei konnten sich gleich nach Ostern die Gewinner des F-Zero-Malwettbewerbs freuen: Sie verbrachten einen Tag bei Nintendo in Großostheim. Und ihnen wurde einiges geboten! Zunächst durften Karin, Michael, Holger, Thorsten und ihre Eltern die Club Nintendo-Redaktion ansehen. Ganz überrascht erfuhren sie, daß vieles am Magazin in Japan hergestellt wird. Sogar ihre Zeichnungen hatten eine lange Reise nach Japan und zurück hinter sich. Nach einer kleinen Pizza-Party am Mittag schauten die Gewinner aus ganz Deutschland bei der Konsumentenberatung vorbei. Sie konnten den Spiele- und Konsumentenberatern bei ihrer Arbeit über die Schulter sehen. Und sogar Mario und Yoshi hatten sich feingemacht, um die jungen Künstler zu begrüßen. Nach einem anstrengenden, aber auch erlebnisreichen Tag in der Welt von Nintendo gab es dann zur Erinnerung noch Geschenke und eine Urkunde. Strahlend verabschiedeten sich die vier. Wenn es nach ihnen ginge, hätte der Tag ruhig noch länger sein können.



Foto: Morhart

INTERN

WICHTIG!

Seit 3. Mai 1993 neue Telefonnummer und Öffnungszeiten beim Club Nintendo Konsumentenservice:

Spiele-Hotline (13 – 19 Uhr) 0 60 26/940 940

Konsumentenberatung (11 – 19 Uhr) 0130/58 06

Starwing





Darkwing Duck

Super Nintendo

Game Boy

Kirby's Adventure

INHALT

AUSGABE 3/93

NES

Außerdem:

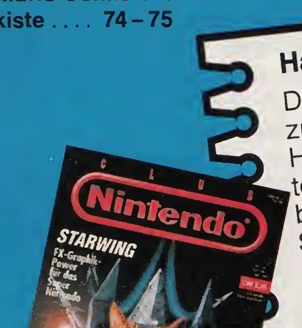


Tiny Toons Adventures

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter: Harald Ebert
Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs, Patrick Vinson
Projekt-Koordination: Rié Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co. Ltd., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Konzept & Gestaltung: Work House Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: FCB Publicis, Frankfurt
Club-Mitgliederverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung: ☎ 01 30-58 06 (11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: ☎ 0 60 26-940 940 (13–19 Uhr)

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.



Hallo Nintendo-Fans...

Diese Ausgabe ist wieder mit den heißesten News zu Euren Nintendo Systemen gefüllt. Ein besonderes Highlight ist hierbei das mit deutschen Bildschirmtexten und dem Super FX-Chip ausgestatteten atemberaubenden Starwing Weltraumabenteuer für das Super Nintendo. Darüber hinaus stellen wir Euch noch Kirby auf dem NES vor sowie den geheimnisumwobenen Disney Helden Darkwind Duck für den Gameboy. Damit die Sportfreunde unter Euch nicht zu kurz kommen, bringen wir ein Feature zu der von Nintendo mitgesponserten Basketball EM in Deutschland.

Euer Ron Lakos

L • E • S • E •

CLUB NI

Ohne Mittagsschlaf

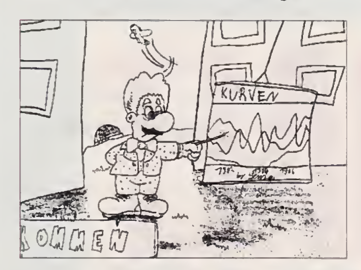
Hallo, Nintendo-Redaktion,
wir heißen Kathrin (14) und Norman (10) Schultz und spielen seit 2 Jahren Nintendo. Wir haben einen Game Boy, ein NES, ein Super Nintendo und jede Menge Spiele.
Ein großes Lob an Euch: Eure Zeitschrift ist echt super! Aber nicht nur wir finden Nintendo gut, auch unsere Oma (63) ist begeisterte Game Boy-Spielerin. Seit wir ihr vor einem halben Jahr einen Game Boy zum Geburtstag geschenkt haben, spielt sie in jeder freien Minute. Dafür opfert sie sogar oft ihren Mittagsschlaf und spielt bis spät in die Nacht. Auf dem Foto kann man sie bei ihrem Lieblingsspiel "Tetris" beobachten. Innerhalb dieses halben Jahres hat sie bei Tetris im Spiel B Level 9 Höhe 5 schon circa 250 Raketen hochgehen lassen. Ganz besonders mag sie Logik- und Geschicklichkeitsspiele.

Kathrin und Norman Schultz,
Neubrandenburg



Comic-Ideen

Hallo, allerseits, die Zeitschrift hat sich, seit sie nicht mehr geliefert wird, sehr verbessert. Um sie allerdings noch besser zu gestalten, würde ich die Idee mit der Galerie-Seite unterstützen. Schließlich würde sich jeder Mario-Zeichner gern seine eigene, abgedruckte Zeichnung nochmal ansehen.
Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, habe ich 5 Zeichnungen mit-



geschickt. Sie sollen Kleidungsvorschläge für Luigi darstellen, weil ihm die Kollektion aus einem Leserbrief (Ausgabe 1/93) ja nicht gefallen hat.
Zum Thema Zeichnen habe ich auch ein paar Fragen:
Eure Comics sind ja wirklich Oberklasse. Werden sie von einem deutschen Zeichner in die Welt gesetzt? Wenn nein, aus welchem Land kommen sie? Kann der Zeichner sich die Geschichten einfach so zusammenreimen?

Jens Föll, Wimsheim

Die Comics sind eine internationale Gemeinschaftsproduktion. Wir, die Redakteure in Großostheim setzen uns mindestens einen Tag gemeinsam hin und entwickeln die Grundidee der Geschichte. Heiße Diskussionen finden dabei statt, denn was einer witzig findet, klingt für den anderen echt lahm. Die Idee wird dann den japanischen Zeichnern übermittelt, die anhand unserer peinlichen Zeichnungen eine grobe Skizze anfertigen. Wir machen noch Verbesserungsvorschläge und die Zeichner (ist nicht immer ein und derselbe) machen sich an die Ausarbeitung. Das Resultat wird wiederum nach Großostheim geschickt und hier mit einem witzigen (!) Text versehen.

News:

Nachdem sich Mario nur ungern von seiner Rolle als Befreier der Prinzessin lösen konnte, steckte er schon wieder in einer neuen Rolle. Er ist Cäsar, der Kaiser von Rom. Ich durfte ihn besuchen und entdeckte ihne (ohne Yoshi) beim Lernen einer Rede, wobei er noch nebenbei mit Kleopatra flirtete. Kopf hoch, Prinzessin!
Eine Reportage von
Nina Floeth, Erkrath

Mitmachen

Hallo, Club Nintendo, was ich fragen wollte: Wie wird man "Spielerprofil"? Ich möchte nämlich auch mal dabei sein.

Thorsten Timar, Weme

Nichts einfacher als das: Schicke uns ein Paßfoto von Dir zusammen mit ein paar persönlichen Angaben - Alter, Hobbies oder was Du sonst schon immer mal der Welt mitteilen wolltest - und schon hast Du beste Chancen, Dich als Spielerprofil im Magazin wiederzufinden. Fügst Du auch noch Deine 10 Lieblingsspiele für Game Boy, NES oder Super Nintendo hinzu, steigen die Chancen nochmals stark an.

Erwischt!

Hallo, Mario,
ich muß Dir unbedingt etwas erzählen: Einmal als ich in Urlaub war, sah ich Dich mit Yoshi. Ich holte natürlich gleich meine Kamera heraus und fotografierte Euch. Das Foto habe ich Dir in meinen Brief gelegt.

Christoph Reichel,
München 19

Wow, Du bist ja ein richtiger Super-Fotograf. Mein Sprung mit Yoshi über den

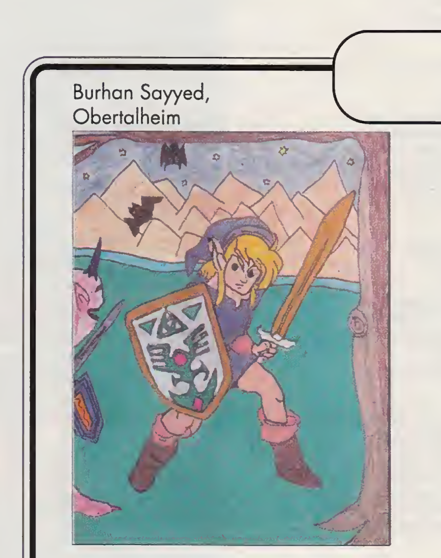
W
ku
ha
M
fa
ab
ge
so
lu
Di
da
ni

E

Ha
hi
M
In
ge
di
jet

GA

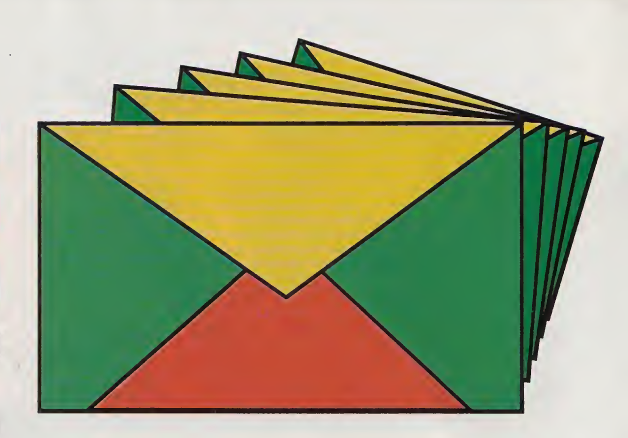
Burhan Sayyed,
Obertalheim





Marcello D'Altilia, Wimsheim

R **BRIEFE**



NINTENDO



Wasserfall hat ja nur Sekunden gedauert, aber Du hast den spannendsten Moment trotzdem eingefangen. Super! Verrate aber nicht, wo wir Urlaub gemacht haben, denn sonst ist es mit der Erholung schnell vorbei im Dinosauerierland...uups, das wollte ich ja eigentlich nicht verraten.

Etwas Geduld

Hallo, Mario,
hier mein Vorschlag für das Club-Magazin:
In Ausgabe 4/92 hast Du geschrieben, daß in den neuen, dickeren Heften, die man sich jetzt immer beim Club-Center abholen muß, unter anderem auch mehr Platz für "Leserbriefe" und "Tips & Tricks" sein sollten. Aber mit den Leserbriefen ist es ja bei den üblichen zwei Seiten geblieben und bei den Tips und Tricks sind aus zwei Seiten "Tips & Tricks von den Profis" und zwei Seiten "Tips & Tricks von den Lesern" nur noch zwei bis drei Seiten "Tips & Tricks" geworden. Vielleicht könnt Ihr wirklich mal ein paar Seiten mehr mit Leserbriefen und Tips & Tricks machen. Das fände ich nicht schlecht.

Linus Feiten, Berlin 26

Zum Teil hast Du ja Recht, Linus, aber etwas hast Du übersehen. Wenn sich auch die Seitenzahl (noch) nicht verändert hat, haben wir doch das Konzept so verändert, daß mehr Tips & Tricks und Leserbriefe auf die Seiten passen. Außerdem arbeiten wir ununterbrochen daran, sowohl die tollen Einsendungen von Euch unterzubringen, als auch so viel Spiele wie möglich. Also, gib uns noch etwas Zeit, wir bleiben am Ball.

Nebenjob

Hallo, Club Nintendo,
hier ist eine begeisterte Nintendo-Familie. Wie Ihr aus dem Foto ersehen könnt, ist Mario schon bei uns im Bad eingezogen, natürlich nicht umsonst. Er ist voll damit ausgelastet, bei sämtlichen Wickelarbeiten an unserer kleinen Tochter Oberaufsicht zu führen. Außerdem ist er verantwortlich,



daß immer genügend Windeln, Puder, Öl und Creme, ja eben alles, was ein Baby so braucht, vorhanden ist. Wir schätzen diesen Dienst von ihm sehr, unsere Tochter interessiert das allerdings im Moment sehr wenig, aber mit zwei Wochen kann man das wohl noch nicht erwarten. Dies soll es auch für heute gewesen sein, da unsere kleine Tochter bestimmt wieder einen Mario-Termin hat, was sie durch lautstarkes Schreien zum Ausdruck bringt. Armer Mario!

Familie Fritz, Hettstadt

Poster-Ärger

Hallo, Club Nintendo,
ich finde Euer Club Magazin echt spitze und prüfe immer sofort die Tricks für die Game Boy-Spiele. Sie haben mir schon oft weitergeholfen. Ich finde es aber schade, daß auf der Rückseite des Posters (fast) immer eine Spielebeschreibung ist. Ich meine, daß man doch auf die Rückseite des Posters zum Beispiel die Top 10 machen könnte, damit einem nicht hinterher etwas von der Spielebeschreibung fehlt.

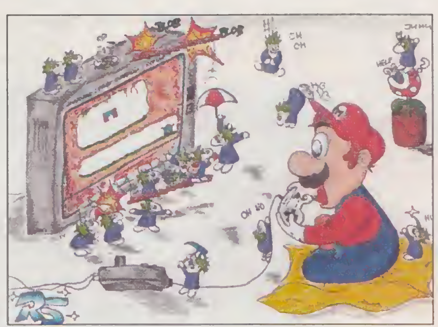
Maik Seghorn,
Mönchengladbach

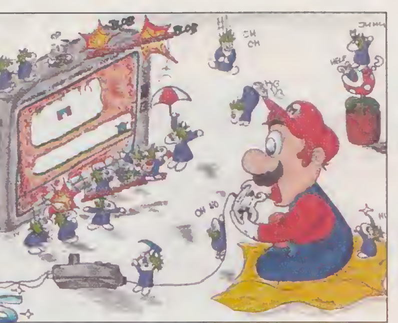
Kritik ist angekommen. Da uns mehrere Briefe zu diesem Thema erreichten, haben wir sofort umgedacht. Ab sofort werden wir uns bemühen, auf die Rückseite des Posters auf keinen Fall eine Spielebeschreibung zu packen. Versprochen!



Briefe an:
Club Nintendo
- Leserbriefe -
Babenhäuser Straße 50
W-8754 Großostheim

ALERIE





Robert Seidel, Jena

Stephanie Sigel, Ebenhausen

eim

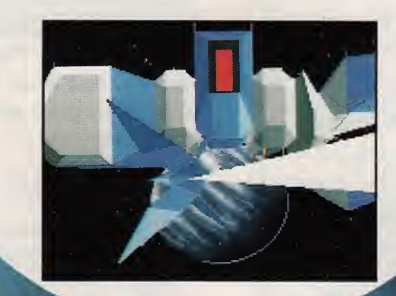
STARWING

Kampf in der 3. Dimension!

Bitte festschnallen, den Atem anhalten und den Körper fest in die Sitze pressen: STARWING auf dem Super Nintendo startet in eine neue Dimension! Flugmanöver, die einem das Blut in den Adern frosten und den Schweiß auf der Stirn kochen lassen, erwarten die wagemutigen Flieger um Fox McCloud, der das Starfox-Team von einem interplanetarischen Abenteuer zum nächsten führt. Ein Weltraumspektakel im kalten Gluthauch stahlverdampfender Laser, eine technophile Sinfonie für alle Hitech-Ballerfreaks und Freunde von 3D-Simulationen. (ak)

Brandheiß: der neue FX-Chip!

„FX" steht für Spezial, und dieser neue Spezial-Chip für Hochgeschwindigkeitsberechnungen sitzt direkt auf dem Starwing-Modul!



Deutscher Text!

Dieses Modul hat es in sich! Sensible Naturen werden ein leichtes Vibrieren verspüren, wenn sie es in der Hand halten: der FX-Chip wartet unruhig auf eine weitere Schlacht des Starfox-Teams – natürlich mit Deutschen Bildschirmtexten.

Fox McCloud und seine rauhe aber herzliche Bande wilder Burschen finden für ein kleines Schwätzchen immer genügend Zeit. Und selbst wenn dem einen oder anderen der Kittel brennt, hat das Starfox-Team noch einen coolen Spruch parat.





PEPPY HARE

Peppy, ein jagderfahrener Weltraum-Hase, wurde vom Gejagten zum Jäger und weiß für seine Freunde immer einen guten Rat.

FOX McCLOUD

Fox, der Anführer des Starfox-Teams, möchte mit allen Mitteln seinen Vater rächen, der von Andross beseitigt wurde. Fox kennt hier keine Gnade.

SLIPPY TOAD

Slippy, ein Frosch durch und durch. Er kann einfach sein vorlautes Breitmaul nicht halten und nervt ab und zu gar garstig das restliche Team.

FALCO LOMBARDI

Falco, der eleganteste Sternenkämpfer im Universum, ist sehr von sich überzeugt und läßt dies auch andere spüren. Ein echter Falke.

Das Starfox-Team in Action

Vier heldenhafte Sternenkämpfer, durch unzählige Schlachten zu einem unzertrennbaren Team verbunden, haben es sich zur Aufgabe gemacht, Corneria von dem brutalen Tyrannen Andross zu befreien. Nicht nur Fox McCloud, dessen Vater einem Attentat Androsses zum Opfer fiel, möchten den Oberfiesling zur Strecke bringen. Auch seine drei Freunde haben Rache geschworen und sind fest entschlossen. Und so starten sie eine ungewisse Mission, deren Ausgang in den Sternen steht.

DAS LYLAT SYSTEM

Der Friede im Lylatianischen Sonnensystem ist vom Imperator Andross bedroht. Jeder der einzelnen Planeten des Sonnensystems besitzt andere Eigenschaften; manche sind bewohnt, während andere Planeten nur als Rohstoffkammer den Sternenbewohnern dienen.

TITANIA



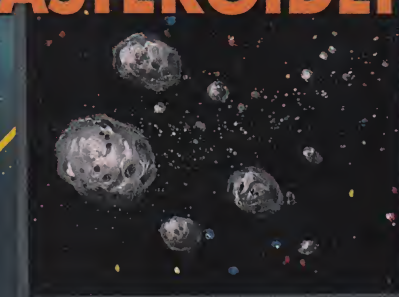
SEKTOR X

In Sektor X ist der Teufel los! Andross Anhänger machen es dem Starfox-Team sehr schwer. Es wird gejagt und gehetzt wie eine Meute Hunde den Hasen. Also: Augen und Ohren offen halten!

SCHWARZES LOCH



ASTEROIDEN

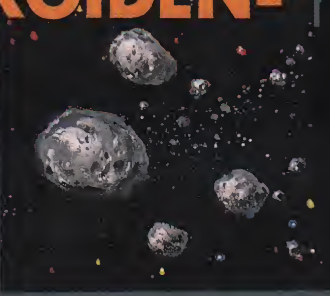


CONERIA

Coneria, die erste gefährliche Etappe der wackeren Sternenkämpfer, führt das Starfox-Team über einen erdenähnlichen Planeten voller Gegner, die keine Erholung aufkommen lassen.



DAS ASTEROIDEN-FELD

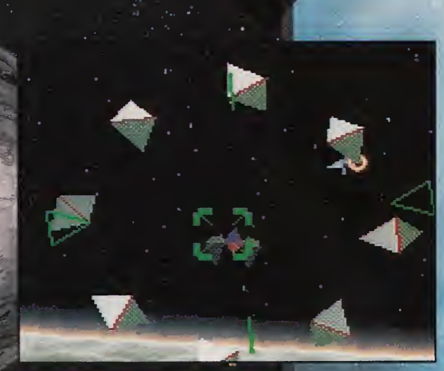




Hier heißt es: Haargenau steuern! Meteoriten und feindliche Geschosse lassen kaum Platz zum Ausweichen. Geschickt steuern!



SEKTOR Y



VENOM

Venom, die Basis des Imperators Andross, steht im Kampf mit dem Guten, dem Lylatianischen Sonnensystem. Andross, eine biomechanische Mutation, ist selbst des Teufels Schrecken.



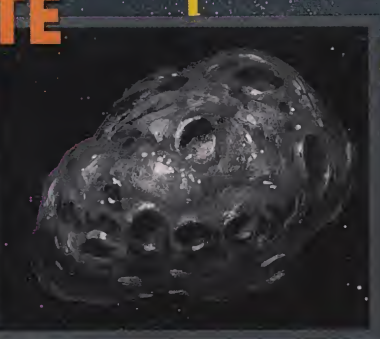
RAUMFLOTTE



Durch diese engen Korridore in einem Schiff der Raumflotte führt der rasante Weg des Starfox-Teams. Das heißt: Hier darf man sich keine Fehler erlauben. Ruhig und sicher steuern ist angesagt.

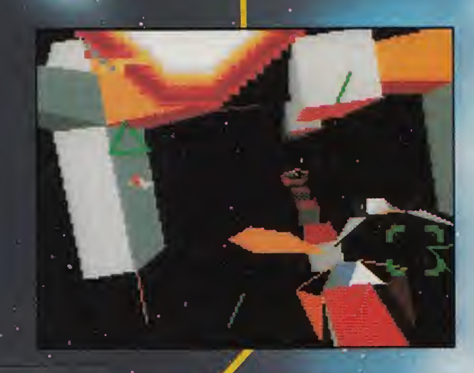


MACBETH



METEOR

Auf dem Planeten Meteor treiben die im gesamten Universum gefürchteten Walkers ihr Unwesen. Sie sind die Geher des Todes und füllen Weltraumgräber ohne Atempause.



SEKTOR Z

Hier zählt nur Fingerspitzengefühl: Durchsichtige Objekte, härter als Stahl, bedrohen die Starfox-Raumflotte! Diese transparenten Teile sind verflixt hartnäckig!

FORTUNA

1-1 CONERIA

Auf diesem friedlichen Planeten Coneria fand das Starfox-Team seine Basis, um dem machthungrigen Imperator Andross die Stirn zu bieten. Alle Missionen des Team starten in Richtung Venom von hier. Es können zu Anfangs drei verschiedenen Routen zu Venom gewählt werden.

Fallende Türme

Nun heißt es, ausweichen (sehr schwierig) oder mit dem Laser verdampfen: Metallische Sperrtürme fallen von links und rechts auf das Starfox-Team.



Versorgungsringe

Durch die Ringe der sechs Dreiecke fliegen, und die Schutzschild-Energien der Raumgleiter werden reaktiviert. So kann Energie aufgefüllt werden und es wird zwischengespeichert.



Attack Carrier

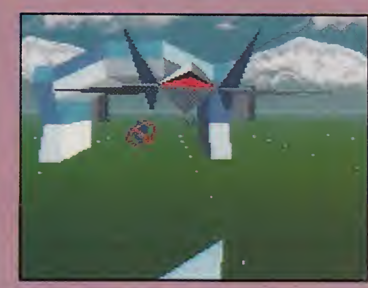
Mit dem Attack Carrier ist nicht gut Kirschen essen. Wie eine wildgewordene Metallkiste voller Feuerwerkskörper, fliegen dem Starfox-Team die Raketen nur so um die lange Ohren (Peppy!). Auf den roten Bereich feuern.





Der Weg der 4 Tore.

Nun sind geschickte Lenkakrobaten gefragt, denn doppelte Feuerkraft winkt! Wenn es das Starfox-Team schafft, hintereinander durch die vier Tore zu fliegen, bekommen sie unter dem letzten Tor den Twin Blaster. Jetzt kann das Team aus zwei Strahlenkanonen feuern; eine Option, die man sich nicht entgehen lassen sollte.



1-2 ASTEROIDEN-GÜRTEL

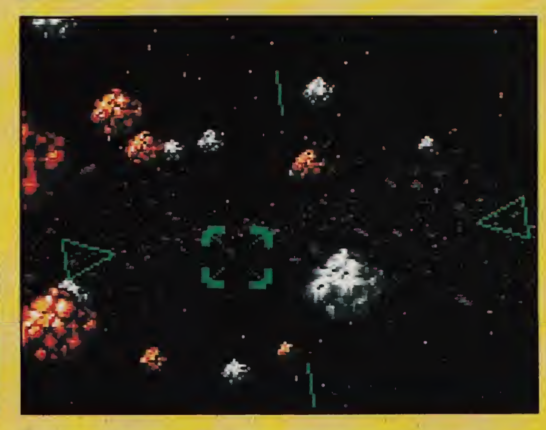
Das Starfox-Team hat es hoffentlich geschafft, und fliegt nun mit dem Twinblaster durch die unheimlichen Weiten des Weltraumes. Die doppelte Feuerkraft ist nun auch sehr notwendig, da Meteroidenschwärme den Fliegern das Überleben sehr schwer machen. Hier gilt es verschärft ausweichen, ausweichen, ausweichen. Übrigens: Die roten Asteroiden lassen sich zerblastern.

Wähle Deine Perspektive!

Während des Spieles im Weltraum ist es möglich, über die Select-Taste unter drei verschiedenen Perspektiven zu wählen: Cockpit (innen), Anflug (außen/Rückseite), Standard (weit-außen/Rückseite).



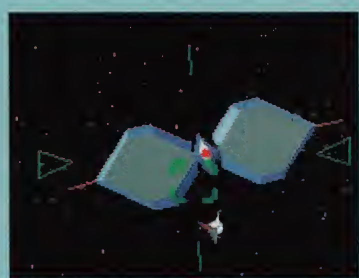




Rock Crusher

Der Rock Crusher besteht aus zwei Teilen, die eine gefährliche Einheit bilden. Zuerst ist es notwendig, den unteren Anbau zu zerstören. Danach alle Feuerkraft auf die rote Mitte konzentrieren. Viel Glück!

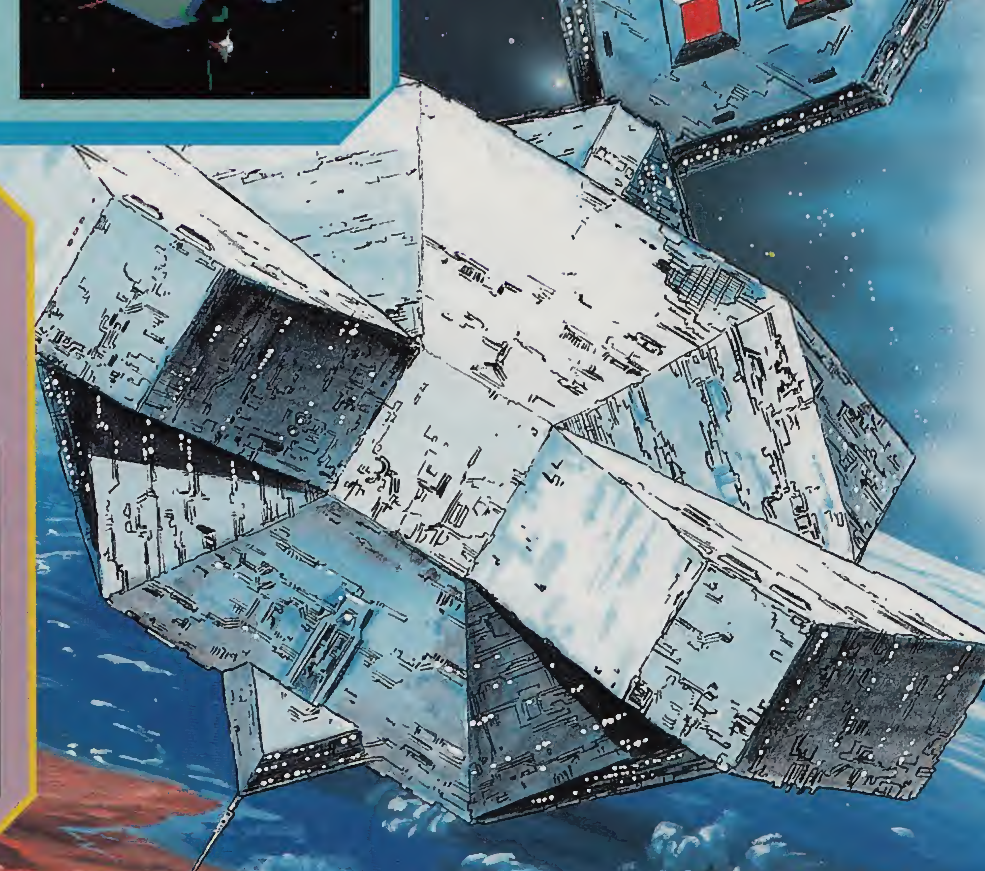




Silver Bird

Wer es in dieser Stage versäumt haben sollte, durch den Versorgungsring zu fliegen, bekommt gegen Ende vom Silver Bird eine kleine Energiespende präsentiert.





1-3 DIE WELTRAUMFLOTTE

Auf dem Weg zum Zwischengegner Atomic Core ist es wichtig, die Innenräume zweier Raumschiffe zu zerstören. Erst wenn das gelungen ist, geht's weiter.



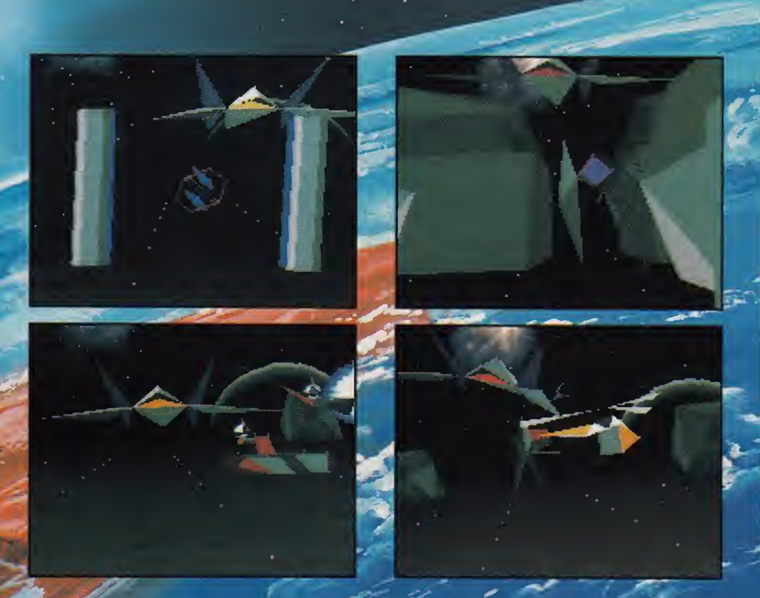
Atomic Core

Den heißgelaufenen Atomreaktor mit Nova-Bomben eindecken und so zerstören. Geht allerdings erst, wenn die 3 Energie-Flügel zertrümmert sind.



1-4 METEOR

Wer bis an diese Stelle gelangt ist, wird es bemerken – jetzt erst fangen die Schwierigkeiten für das Starfox-Team richtig an: Geher, Panzer und anderes mutiertes Getümmel stürzen sich rasend schnell auf unser Team und wollen es vernichten.



Dancing Insector

Dem Endboß die Beine ablasern und dann gegen die 6 verschiedenfarbigen Flächen zappern!



1-5 VENOM (Planetenoberfläche)

Die Zeit der Abrechnung ist bald gekommen, denn eifersüchtig bewacht das Phantom den Eingang in die Planetenbasis Venom, in der sich Andross hinterhältig versteckt hält. Aber zuerst muß gegen die Phantombaureihe gekämpft werden, und die beiden Modelle sind nicht ohne. Achtung! Sie verändern hinterhältig ihre Gestalt und stiften gefährliche Verwirrung. Aufgepaßt!



Phantom

Das erste Modell, der im Universum gefürchteten Phantome. Sie können sich in verschiedene Doppelgänger verwandeln, und so Verwirrung stiften, weil immer nur einer der drei verwundbar ist.



1-6 VENOM (Basis)

Phantom MK-II

Das zweite Modell der Phantom-Baureihe. Es hat an Gefährlichkeit stark zugenommen und stellt einen mutierten Terminator dar. Seine einzige Aufgabe ist es, das Starfox-Team zu zerstören. Doch das Team weiß sich zu wehren. Die blauen Dreiecke müssen getroffen werden. Zu diesem Zweck sollte man auf der Hut sein, denn Terminatoren wollen nur eines: Zerstören, zerstören, zerstören!





Andross

Er ist da: ANDROSS! Zielt auf seine beiden Augen und trefft die richtige Würfelseite, wenn er sich mutiert hat. Er verwandelt sich immer wieder zurück, solltet ihr nicht erfolgreich sein. Da ein Würfel bekanntlich sechs verschiedene Seiten besitzt, aber nur eine Seite die richtige ist, kann ein Volltreffer sehr vom Glück des Schützen abhängig sein.



★ ACTION 1 ★

Mickey Mouse

Leicht ist Mickey ja nicht aus der Ruhe zu bringen, aber wenn Tomaten durch die Gegend rollen, wird auch ein Mäuserich mit Weltruhm fix. Das Tomatenreiten ist seine absolute Spezialität... (pn)



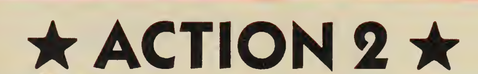
Wer hätte das gedacht? Oben in der Baumkrone verbirgt sich der Eingang zu einem geheimnisvollen Warenhaus. Ohne die Tomatenhilfe wäre Mickey kaum hier hoch gekommen.

WELT 1–2



The Magic

Starring MI



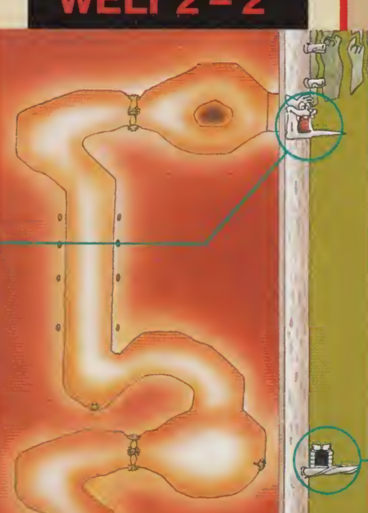
★ ACTION 2 ★

Mickey, der Magier

Mit seinen magischen Kräften – stekken im Kostüm – kann Mickey schwimmen und magische Flammen schießen. Ins Freie treten, nach unten fallen lassen und rein ins Warenhaus.



WELT 2–2





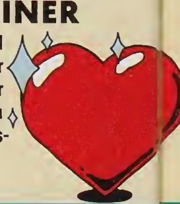
HERZEN

Verlorene Herzenergie wird schnell wieder aufgefrischt, sobald Mickey ein solches Herz findet. Das bringt verbrauchte Energie sofort zurück.



HERZCONTAINER

Über einen solchen Fund kann Mickey einfach nur jubilieren: Ein weiterer Herzcontainer, in dem sich die lebenswichtige Lebensenergie speichern läßt.





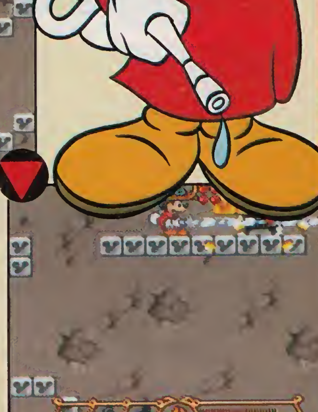
...ical Quest™
...MICKEY MOUSE

★ ACTION 3 ★

Feuerwehr-Mickey

Nur wenn Feuerwehr-Mickey mit seinem Schlauch Blöcke aus dem Weg schiebt, findet er den Eingang zu einem verborgenen Warenhaus.



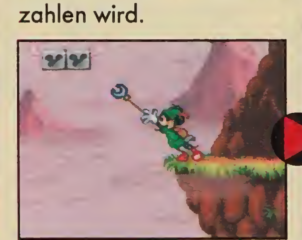


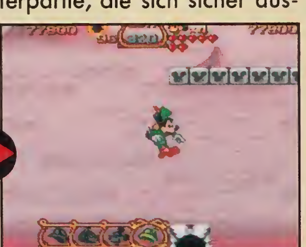


WELT 3 – 3

★ ACTION 4 ★

Am Enterhaken hochgeschwungen auf die bewegliche Plattform und springend zum nächsten geheimen Eingang in ein Warenhaus. Eine Kletterpartie, die sich sicher auszahlen wird.





Bergsteiger Mickey

WELT 4 – 1



IM WARENHAUS

Ein Besuch in den Warenhäusern lohnt sich nur, wenn Mickey auch genügend Münzen eingesammelt hat. Alles hat seinen Preis!

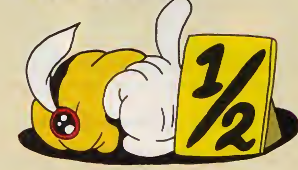


LAMPE
Diese Wunderlampe spendiert Mickey wieder einen vollen magischen Tank.

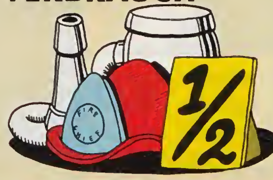


HYDRANT
Was wäre Feuerwehr-Mickey ohne Wasser? Der Hydrant füllt den Wassertank wieder auf.

HALBER MAGIE-VERBRAUCH



HALBER WASSER-VERBRAUCH

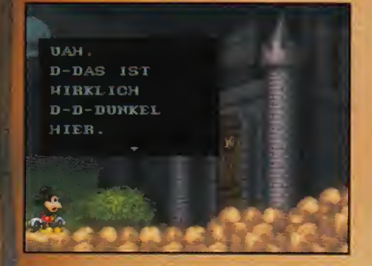


Nicht gerade billig, aber ein echter Gewinn: Für 300 Münzen kann Mickey seinen Magie-, beziehungsweise Wasser-Verbrauch im Einsatz auf die Hälfte reduzieren. Das heißt doppelt so viel Chancen, Karlos Vasallen beiseite zu schaffen.

WELT 6

KARLOS BURG

Wart ab, Karlo, jetzt kommt Mickey!



Ganz schön unheimlich – die Burg, in der sich Kater Karlo als selbsternannter Imperator verschanzt hat. Mickey ahnt nichts Gutes, aber kneifen gilt nicht! Schließlich wartet Pluto ungeduldig auf sein Herrchen, das ihn befreit.

WELT 6-1: START

WELT 6-2: START

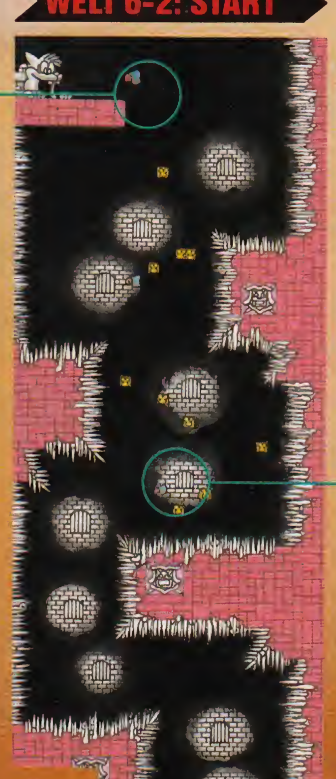
ACHTUNG, STACHELN!

Ist ja ganz bequem, so ein Flug auf dem Teppich, aber bei der Steuerung ist Vorsicht geboten: Die Wände der Burg sind dornig.





Ganz vorsichtig manövrieren und auf keinen Fall hinein in die Dornen fliegen.



UNTERWASSER-GEHEIMNISSE

Es lohnt sich, in Karlos Burg auch mal dem überfluteten Keller einen Besuch abzustatten. Dort warten nicht nur Münzenschätze, sondern auch ein weiteres Warenhaus. Dort kann Mickey frische Energie tanken, die er brauchen wird.







AUF SICHER GEHEN!

Keine Angst, wenn Mickey mal vom Teppich fällt: Es gibt da zum Glück noch ein paar goldfarbene Blöcke, die seinen Sturz in die Dornen abfangen.





WELT 6-3: START



WELT 6-3

FALSCHER AUSGANG

So einladend der Ausgang auch aussehen mag, Mickey sollte ihn unbedingt ignorieren. Das ist eine von Kater Karlos fiesen Fallen. Ein kluger Mäuserich tappt da nicht hinein, wetten?!

Keine Angst, Pluto, ich lasse Dich nicht im Stich!

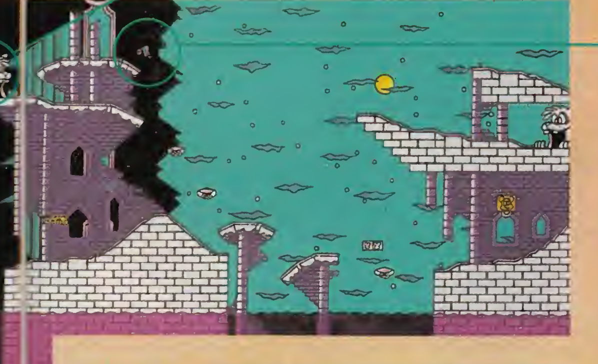
AUF TEPPICH-SCHWINGEN!

Das ist der richtige Weg: Den magischen Teppich ausrollen und hinaufgesprungen. So schwebt Mickey dem Ausgang zur Welt 6-2 entgegen.





WELT 6-2



Das Finale: **Imperator Kater Karlo**

Groß, dick und unbezwingbar – so wirkt Kater Karlo auf den ersten Blick. Aber Mickeys Wasserattacke oder Magie hat der dicke Brocken nichts entgegen zu setzen. Am Kopf ist er empfindlich.

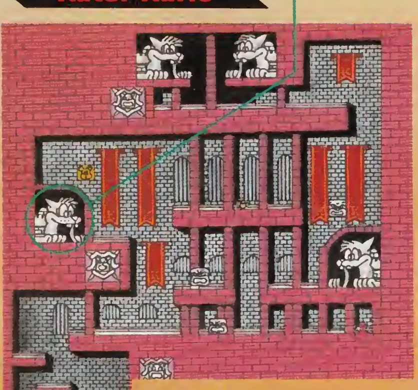
Mach Dein Testament, Mickey!

MUSS NICHT SEIN!



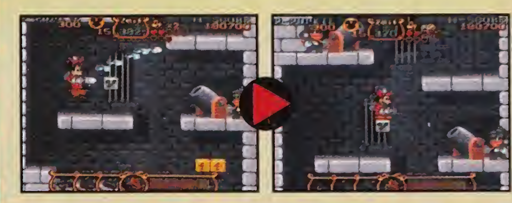
Schlechte Karlo-Imitatoren sind nicht neu für Mickey. Allerdings ist es nicht unbedingt notwendig, daß er diesem über den Weg läuft.

Kater Karlo



WASSER MARSCH!

Mit dem Wasserstrahl aus Mickeys Feuerwehrschlauch läßt sich der Block verschieben.



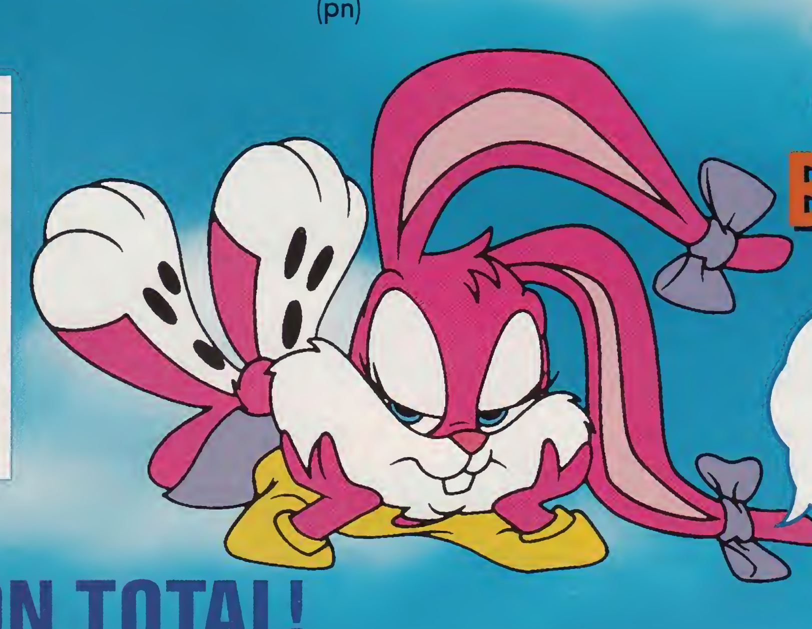


LEG LOS, BUSTER!

Alles beginnt in der Schule. In den Schülerspinden haben sich Ratten eingenistet, die aus dem Biologiesaal entkommen sind. Ihr begebt Euch mit Buster auf die Suche nach diesen ausgeflippten Nagern und findet Euch wieder in einem Abenteuer, das seinesgleichen sucht: Graphiken wie in einem Zeichentrickfilm machen das erste Tiny Toons Adventure auf dem Super Nintendo zu einer ganz besonderen Herausforderung. (pn)

BABS BUNNY

Fragt man Buster nach seiner Meinung, dann ist Babs der hübscheste Puschelhase, der im Toonland herumläuft. Und fragt man sie selbst, dann schließt sie sich Busters Meinung gerne an. Das reizende Hasenmädchen leidet nicht gerade unter Bescheidenheit. Kein Wunder, daß ihr Berufswunsch Schauspielerin ist. In der Toon-Schultheatergruppe ist Babs bereits ein Star.

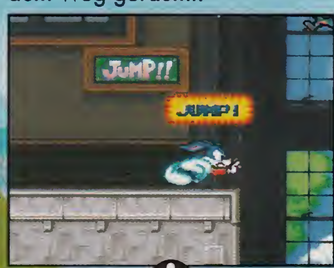


ACTION TOTAL!

Ist doch klar, daß Buster all sein Können einsetzen muß, um in diesem Abenteuer bestehen zu können. Vor allem seine hasenflinken Beine sind es, die Buster den schlimmsten Ärger ersparen. Schnell wie der Wind kann er laufen und springen so weit, daß man es kaum glauben kann. Gegner aller Art fürchten aber auch Busters hasenstarke Fußtritte. Mit seinen kräftigen Beinen kickt er jeden Widerling auf Nimmerwiedersehen aus diesem Abenteuer. Irgendwie beruhigend, wenn man bedenkt, was den hilfsbereiten Hasen so alles erwarten wird.

SPRUNG & KICK

Kein Abgrund ist für Buster unüberwindbar: Wenn er nur genügend Anlauf nimmt, dann gelingt ihm auch ein Supersprung. Schwebende Gegner werden ganz nebenbei ebenfalls aus dem Weg geräumt.





SCHLITTERN

Man muß ja nicht überall drüberspringen: Ein Faßstapel kommt ganz schnell ins Wanken, wenn Buster mit Anlauf dagegenrennt. Sind die Fässer aus dem Gleichgewicht, schlittert Buster unter ihnen durch.

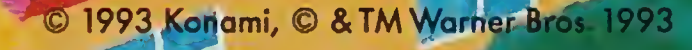


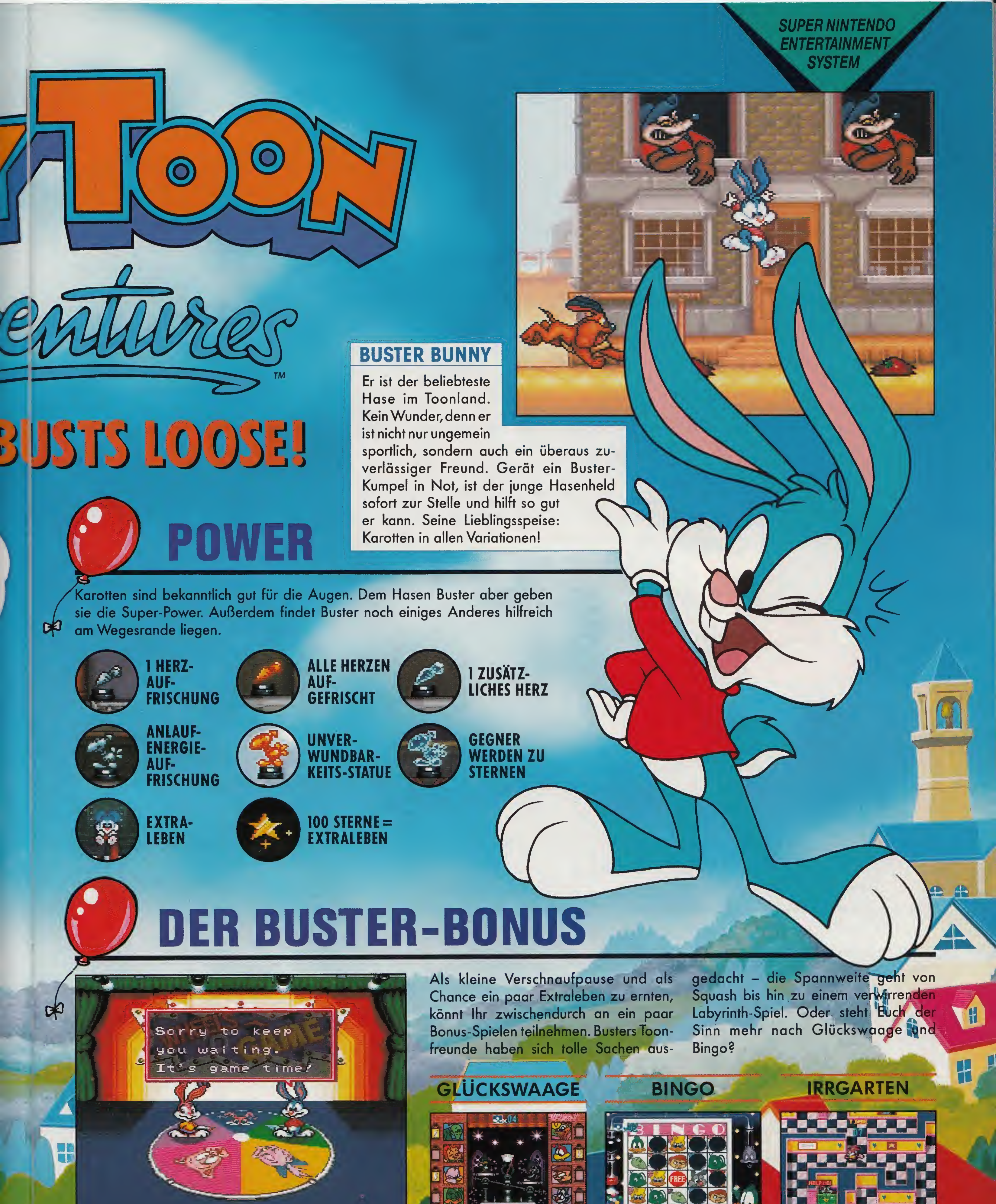
ANLAUF & SPRUNG

Zerbröselnde Plattformen aller Art überwindet Buster mit einem rasanten Anlauf und folgendem Supersprung. Eine Spezialität des cleveren Hasens, die er lange trainiert hat. Die Mühe hat sich gelohnt.









BUSTER BUNNY

Er ist der beliebteste Hase im Toonland. Kein Wunder, denn er ist nicht nur ungemein sportlich, sondern auch ein überaus zuverlässiger Freund. Gerät ein Buster-Kumpel in Not, ist der junge Hasenheld sofort zur Stelle und hilft so gut er kann. Seine Lieblingsspeise: Karotten in allen Variationen!

POWER

Karotten sind bekanntlich gut für die Augen. Dem Hasen Buster aber geben sie die Super-Power. Außerdem findet Buster noch einiges Anderes hilfreich am Wegesrande liegen.

- 1 HERZ-AUFFRISCHUNG
- ALLE HERZEN AUFGEFRISCHT
- 1 ZUSÄTZLICHES HERZ
- ANLAUF-ENERGIE-AUFFRISCHUNG
- UNVERWUNDBARKEITS-STATUE
- GEGNER WERDEN ZU STERNEN
- EXTRA-LEBEN
- 100 STERNE = EXTRALEBEN

DER BUSTER-BONUS

Als kleine Verschnaufpause und als Chance ein paar Extraleben zu ernten, könnt Ihr zwischendurch an ein paar Bonus-Spielen teilnehmen. Busters Toonfreunde haben sich tolle Sachen ausgedacht – die Spannweite geht von Squash bis hin zu einem verwirrenden Labyrinth-Spiel. Oder steht Euch der Sinn mehr nach Glückswaage und Bingo?

GLÜCKSWAAGE

BINGO

IRRGARTEN



• STAGE 1 • ACME LOONIVERSITY

Irgendwer hat wohl die Tür zum Biologiesaal aufgelassen. Jetzt sind die ganzen Versuchstiere abgehauen und machen die angesehene Schule zu einem Zoo. Wird Buster den merkwürdigen Tieren das Fürchten lehren? Aber klar doch, schließlich kennt er sich ja in der Schule so gut aus, wie sonst kaum jemand – vielleicht noch Arnold Pit-Bull, der Aushilfshausmeister!

DIZZY DEVIL

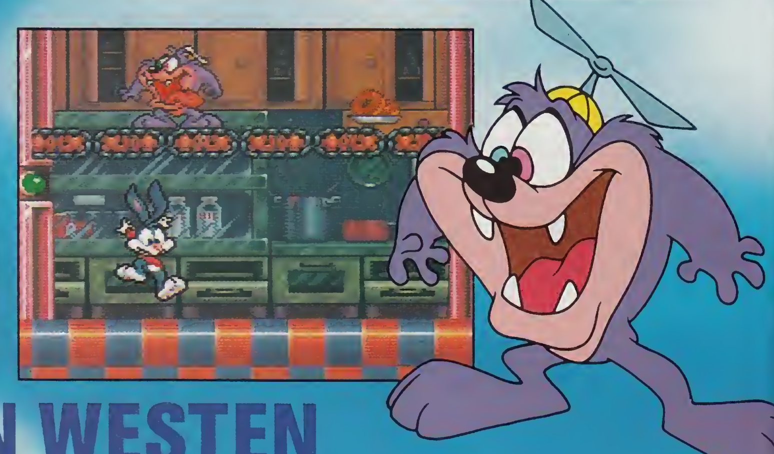
Er ist ganz schön verfressen, aber eigentlich ein netter Kerl. Wenn Buster ihn ausgiebig füttert, hilft der kleine Vielfraß ihm gern.



Ratten im Spind? Das ist ja nun nicht gerade das reine Vergnügen! Aber Buster wird's schon richten.



Selbst die Cafeteria der Schule hat sich mit merkwürdig hungrigen Gestalten gefüllt. Da vergeht einem der Appetit!

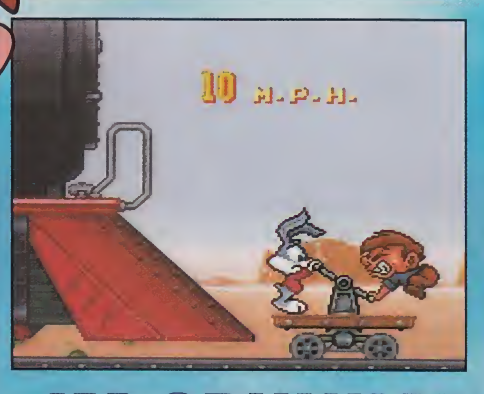


• STAGE 2 • IM WILDEN WESTEN

MONTANA MAX

Der ausgeflippte Millionär würde gern mal eine Hauptrolle in einem Western spielen!

Natürlich ist das nicht wirklich der Wilde Westen. Buster ist in die Dreharbeiten zu einem neuen Breitwandschinken hineingeraten. Aber trotzdem ist alles irgendwie ganz echt – insbesondere die Gefahr.





Eine Runde Seilspringen gefällig? Buster kommt nicht drumherum, mit den beiden Sombreroträgern herumzuspringen.





• STAGE 3 • IM SPUKHAUS

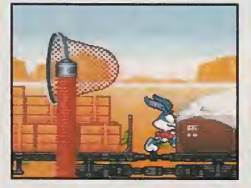
Als ein Sturm aufkommt, sucht Buster Unterschlupf in einem alten Haus. Bald muß er feststellen, daß das keine so glänzende Idee gewesen ist: Es spukt hier!



Buster ist sicher kein Angsthase, aber bei solch „geistreichen" Gestalten . . . !

BUSTER SPEZIAL

Gerät Buster in eine Sackgasse und Ihr drückt das Steuerkreuz weiter in die Richtung, in die der Hase gerade schaut, legt Buster eine Verschnaufpause ein und zieht sich erst einmal ein paar Karotten rein. So ist er eben, dieser coole Hase aus dem Land der Toons.



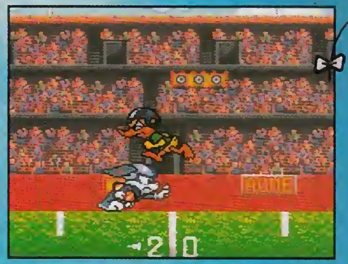




• STAGE 4 • STADION

Gerade wurde das Football-Match zwischen den Looniversity Hopps und den Stinkstiefeln angepfiffen, da gerät Buster mitten hinein. Ehrensache, daß der schnelle Hase einen Touch Down der Extraklasse für seine Mannschaft herausläuft, oder?







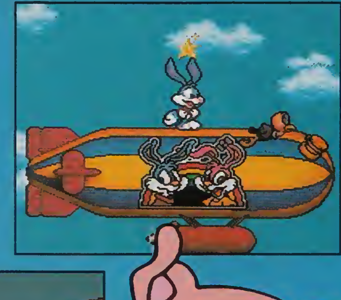
Wenn Buster erst einmal den Ball unter Kontrolle hat, läßt er sich die Butter nicht mehr von der Karotte nehmen!

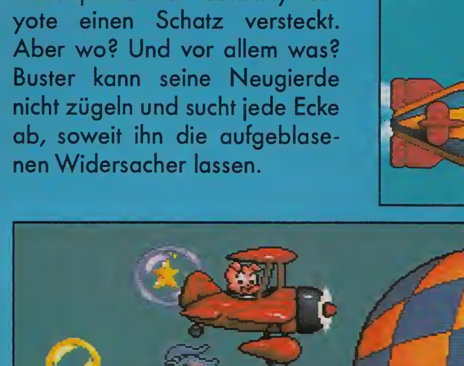
FURRBALL

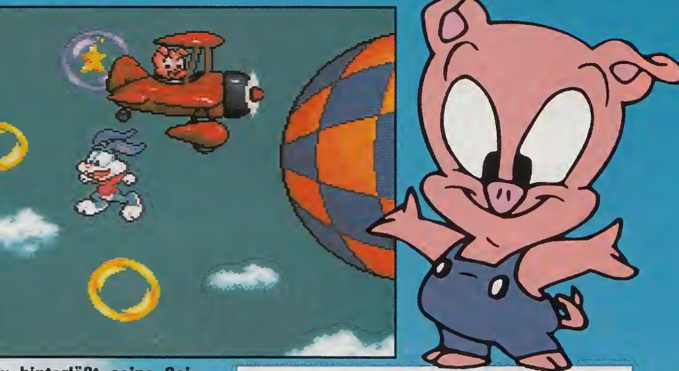
Im Klettern unschlagbar – die mutige kleine Katze mit dem wuschigen Fell. Keine beherrscht das Blocken so gut wie sie – ihre Trainingspartner waren Straßenköter!

• STAGE 5 • DIE HÖHE

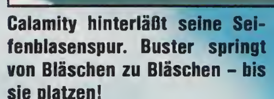
Irgendwo in dem luftigen Seifenblasenpalast hat Calamity Coyote einen Schatz versteckt. Aber wo? Und vor allem was? Buster kann seine Neugierde nicht zügeln und sucht jede Ecke ab, soweit ihn die aufgeblasenen Widersacher lassen.







Calamity hinterläßt seine Seifenblasenspur. Buster springt von Bläschen zu Bläschen – bis sie platzen!



HAMTON

Ist einer der besten Freunde von Buster, allerdings für einen leckeren Snack kann er alles stehen und liegen lassen. Da vergißt er sogar seine Ängstlichkeit.

• STAGE 6 • SPACE OPERN

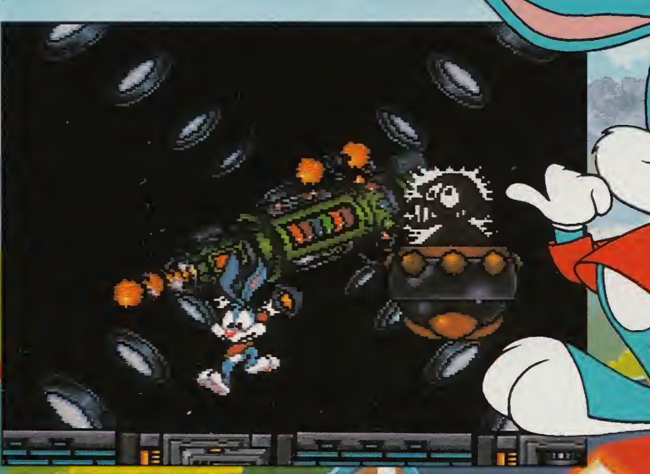
Buster versteht die Welt nicht mehr: Hat es ihn etwa in den Weltraum verschlagen oder sind die Außerirdischen in Toonland gelandet? Eine äußerst verwirrende Frage! In dem eigenartigen Raumschiff gelten die Gesetze der Schwerkraft nicht mehr, was einen rasanten Hasenfuß in Bedrängnis bringen kann. An die Schwerelosigkeit gewöhnt sich Buster allerdings überraschend schnell – an die Außerirdischen jedoch nicht!







Will Buster es auf die harte Tour oder wählt er den leichteren Weg? Eine Entscheidung, die wohl überlegt sein will.



Der Boß der Außerirdischen ist ein heikler Geselle, der mit seiner Laserkanone umzugehen weiß!

Immer schön cool bleiben, Leute! Das hier ist meine Show!



ROLLENSPIEL? – JA, BITTE!

Endlich! Die rollenspiellose Zeit auf dem Super Nintendo Entertainment System hat ein Ende. MYSTIC QUEST, im Ausland bereits ein Superhit, erobert die deutschen Wohnzimmer. Um es den neuen Fans noch angenehmer zu machen, gibt es auch noch einen deutschen Screen-Text.
Dennoch wird es viele unter Euch geben, die vielleicht gar nicht wissen, was ein „Rollenspiel" ist. Darum werden wir im folgenden Text erst einmal die grundlegenden Erkennungsmerkmale eines Rollenspiels erklären.
Im Gegensatz zum Jump'n Run kommt es hier nicht auf Geschicklichkeit, sondern auf Intelligenz an. Kampfszenen mit Monstern verlaufen nach bestimmten Regeln. Meistens greift Ihr als erste an, dann das Monster. Wer die bessere Waffe oder Angriffsstrategie hat, gewinnt den Kampf. Auch werden im Rollenspiel keine Punkte oder Bonusleben gesammelt, sondern „Erfahrungspunkte" und Geld, um bessere Ausrüstungsgegenstände oder Waffen zu kaufen.
Klingt alles nach ZELDA oder STARTROPICS, ist aber ganz anders! Wie anders, erfahrt Ihr auf den nächsten Seiten oder demnächst, wenn Ihr das Spiel in den Händen haltet. (cm)





Die Knochenhöhle – Wie bei ZELDA oder STARTROPICS folgt Ihr dem Geschehen aus der Vogelperspektive.

Aquaria – Eure Reise führt Euch durch geheimnisvolle Städte mit noch geheimnisvolleren Einwohnern.

Let's party!

Erweitert Euer Vokabular um einen neuen Begriff aus der Welt der Rollenspiele: Die „Party"! Im Gegensatz zu anderen Adventures, kämpft Ihr in Rollenspielen meistens mit mehreren Personen zusammen gegen die Monster. Diese gesellen sich irgendwann zu Euch, verschwinden wieder oder sterben während des Spiels. Auf jeden Fall kämpft Ihr in einer Gruppe, deren Anführer Ihr seid. Alle Aktionen dieser Gruppe (Party) werden von Euch gesteuert. Bei MYSTIC QUEST besteht eine Party aus zwei Personen.



DIE PARTY

Kaeli

Kaeli ist die erste, die sich Euch anschließt. Sie lebt mit Ihrer Mutter in Foresta und kann mit Bäumen sprechen. Außerdem beherrscht sie den überaus wichtigen „Zauberspruch des Lebens".

Tristan

Der 24jährige Tristan ist ein Hitzkopf. Er braucht nur das Wort „Monster" zu hören, schon geht er in die Luft und beginnt zu rotieren. Ein idealer Gefährte im Kampf gegen die Kristallwächter.

Die Geschichte

Den Anfang bildet stets eine Legende... – Und diesmal erzählt uns die Legende von den vier „Kristallen der Erde". Die Kristalle verleihen dem, der sie besitzt, die Macht über alle Naturgewalten. Dummerweise befinden sich die Kristalle derzeit im Besitz des mächtigen und übelwollenden Dark King, der seine Macht natürlich voll ausnutzt. Erdbeben, vereiste Flüsse und Seen, Trockenheit und von Lava überflutete Städte gehen auf sein Konto. Was die Welt nun braucht, ist ein Held, der sich der Sache annimmt. Da Link gerade verhindert ist und Mario im Urlaub ist, müßt Ihr die Sache in die Hand nehmen. Zum Glück helfen Euch Kaeli, Tristan, Rubens und Phobia mit ihren Zaubersprüchen und Waffen beim Kampf gegen die Monster, die die vier Kristalle im Auftrag des Dark King bewachen. Im Zentrum der Phantasiewelt von MYSTIC QUEST steht der geheimnisvolle Focus Turm, Quelle einer übernatürlichen Macht. Von ihm aus erreicht ihr alle Plätze, an denen die Kristalle versteckt sind. Aber Vorsicht! Überall lauern dämonische Kreaturen, die den erfolgreichen Abschluß Eurer Mission verhindern wollen. Lauft nicht davon, bekämpft sie und sammelt viele Erfahrungspunkte.

Rubens

Als Sohn des gefürchteten Drachentöters Arion und der Nymphe Toya, kennt Rubens keine Angst. In seiner Heimat Feuerburg nennt man ihn daher den „Feuerroten Teufelsbändiger".

Phobia

Eine magische Aura umgibt die Schönheit aus dem fernen Aquaria. Die Kampfkunst erlernte sie von ihrem Großvater Spencer, der in MYSTIC QUEST eine wichtige Rolle spielt.



Noch heißen der verrückte Baum „Mad Plant" und die Giftkröte „Poison Toad". Wie sie in der deutschen Version heißen werden, steht bisher allerdings noch nicht fest. Laßt Euch überraschen...

Deutscher Screen-Text

„Wie? Was? Wo? Deutscher Screen-Text? Ich seh' nix!!!" – Kein Wunder, denn unsere Screen-Shots stammen von der amerikanischen Version des Spiels. Der deutsche Screen-Text ist zur Zeit noch in Arbeit, wird aber bald fertig. Die Namen der Hauptdarsteller, Monster, Waffen und Städte, die wir in diesem Heft benutzen, sind also ohne Gewähr. Bitte habt dafür Verständnis. Schon in der nächsten Ausgabe können wir Euch Details über das topaktuelle Rollenspiel von Nintendo liefern, dann sogar Screen-Shots mit deutschem Bildschirmtext.

Die Welt von Mystic Quest

1 Start	7 Libra Tempel	13 Spencers Lieblingsort	19 Lava Dom	25 Wind Tempel
2 Geisterwald	8 Aquaria	14 Winter Tempel	20 Hängebrücke	26 Sturmberg
3 Foresta	9 Winterhöhle	15 Feuerburg	21 Lebendiger Wald	27 Vulturus Turm
4 Sand Tempel	10 Lebenstempel	16 Monstermine	22 Heilige Eiche	28 Max Schiff
5 Knochenhöhle	11 Eislabyrinth	17 Siegel Tempel	23 Kardio Tempel	29 Licht Tempel
6 Focus Turm	12 Eispyramide	18 Donnervulkan	24 Windia	30 Dämonenfestung

Rund um den Focus Turm

Focus Turm

Der Focus Turm ist das Zentrum der Welt. Hier befinden sich die Tore zu den Städten Aquaria, Feuerburg und Windia. Aber diese Tore lassen sich nur durch spezielle Münzen öffnen, die man in den verschiedenen Höhlenlabyrinthen (Dungeons) finden kann. Die Sand Münze zum Beispiel findet Ihr in der Knochenhöhle, sie öffnet das Tor zur Stadt Aquaria.
Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist der Weg in MYSTIC QUEST teilweise vorgegeben. Dadurch hält sich das Videospiel stark an die Regeln der klassischen Rollenbrettspiele. Habt Ihr jedoch alle Orte schon einmal besucht, könnt Ihr unbegrenzt auf dem Spielfeld herumwandern.

Aquaria



Foresta

Windia

Waffen

Vier verschiedene Waffentypen könnt Ihr im Spiel finden oder käuflich erwerben. Schwerter, Äxte, Klauen und Bomben. Von jedem Waffentyp gibt es außerdem drei verschiedene Ausfertigungen. Im Laufe des Abenteuers könnt Ihr damit die Angriffsstärke erhöhen und leichter neue Erfahrungspunkte sammeln.



Schwerter, Äxte, Klauen und Bomben. In MYSTIC QUEST könnt Ihr alles finden, was das Herz begehrt. Und mehr..!



Magie

Was wäre ein Rollenspiel ohne Zaubersprüche und magische Beschwörungsformeln? – In diesem Fall habt Ihr die Auswahl zwischen zwölf verschiedenen Zaubersprüchen – vier „Weiße", vier „Schwarze" und vier Zaubersprüche des „Hexers". Reicht das vorerst an Magie..?

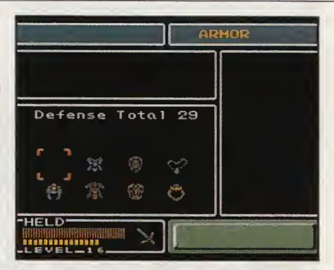


Auf diesem Bild besitzt Ihr erst wenige Zaubersprüche. Das kann sich jedoch schnell ändern. Sucht 'mal im Focus Turm!

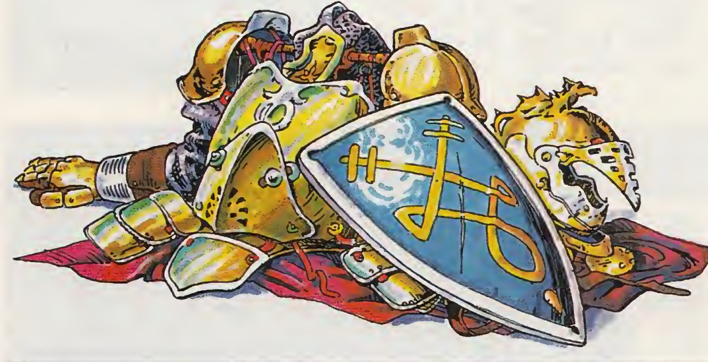


Rüstungen

Die Verteidigungskraft des Helden richtet sich nach seinen Erfahrungspunkten und der Rüstung, die er gerade trägt. Außerdem gibt es noch Helme, Amulette und Ringe, die ebenfalls die Widerstandskraft im Kampf gegen die Monster bestimmen. Nicht jeder in Eurer Party trägt das gleiche.



Manche Rüstungsgegenstände erhaltet Ihr am Ende eines Schlachtfeldes, nachdem Ihr alle Monster besiegt habt.

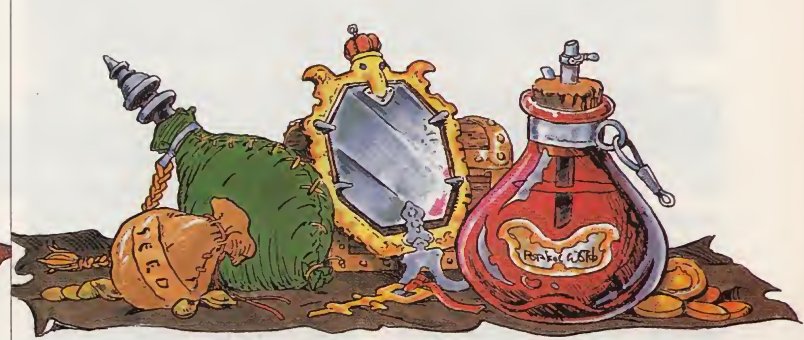


Sonstiges

Im Verlauf Eures Trips durch die MYSTIC QUEST Welt werdet Ihr eine Menge Zeug finden, was sehr nützlich ist. Manchmal steckt hinter einem Gegenstand ein Geheimnis, ein Rätsel. Andere Gegenstände sind einfach nur praktisch, wie zum Beispiel die diversen Zaubertränke.



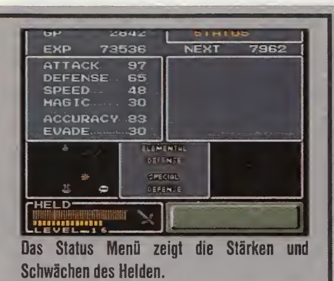
Items, Items, Items..! Wohin das Auge blickt. – Versucht das Menüfenster mit Gegenständen zu füllen, bis kein Platz mehr ist.



Die Sache mit den Hitpoints

Wer hat mehr HitPoints? Ihr oder das widerwärtige Monster?

Die Stärke des Helden wird in Hitpoints gemessen. Bei einem gegnerischen Schlag verliert er je nach Stärke des Monsters mehr oder weniger Hitpoints. Bei 0 Hitpoints kann er das Gras von unten sehen oder sich durch den Lebens-Zauber wiederbeleben lassen. Die Zahl der Hitpoints richtet sich nach dem Level der Erfahrungspunkte. – Alles kapiert? Wem das zu umständlich ist, sollte einen Blick in die ausführliche Spielanleitung werfen.



Das Status Menü zeigt die Stärken und Schwächen des Helden.

Das Abenteuer beginnt

Kaum habt Ihr das Spiel begonnen, findet Ihr Euch auf dem Gipfel eines unbekannten Berges wieder. Unter Euch liegt eine dichte Wolkendecke, durch die die Spitze des Focus Turms herauslugt. Da erscheint plötzlich ein alter Mann, der Euch die Geschichte der vier „Kristalle der Erde" erzählt. Außerdem sei die Welt in Gefahr, so der alte Mann, seit Dark King im Besitz dieser Kristalle ist. Seid Ihr der Held aus der Prophezeiung, der die Welt jetzt noch retten kann? – Ihr seid es! Und deshalb erwartet Euch gleich der erste Kampf mit Behemoth. Viel Glück!



Der weise, alte Mann erzählt von der Legende der vier „Kristalle der Erde". Wer sie besitzt, herrscht über die Naturgewalten und hat gewaltige Macht.



Ein gewaltiges Erdbeben zwingt Euch, den gefährlichen Berg schnellstens zu verlassen. Die Zeit drängt!

Jeden Tag eine gute Tat



Noch völlig verwirrt über das, was ihm der alte Mann erzählt hat, begibt sich unser frischgebackener Held in den nahegelegenen Wald am Fuße des Berges. Hier trifft er auf Lothar, der verzweifelt vor einem riesigen Felsbrocken steht, der ihm den Weg versperrt. Jung und dynamisch, wie ein Held eben so ist, beschließt er, Lothar einen Gefallen zu tun und den Felsbrocken aus dem Weg zu räumen. – „Jeden Tag eine gute Tat", so pflegte sein Lehrer immer zu sagen... – Lothar ist daraufhin außer sich vor Freude und verschenkt sein wertvollstes Stück, seinen Baumwelker. „Was um Himmels Willen soll ich mit einem BAUMWELKER?" Eine gute Frage, auf die Lothar jedoch eine Antwort hat. „Bring ihn zu Kaeli in Foresta! Die steht total auf solche Sachen". Gesagt, getan! Der Held macht sich auf den Weg nach Foresta, einer Stadt, in der die Bewohner in altmodischen Baumhäusern wohnen. Es ist ihm ganz recht, den Geisterwald zu verlassen, da es in diesem nur so von Monstern wimmelt. Vielleicht kann er mit dieser Kaeli hierher zurückkommen und sich auf Monsterjagd begeben...

Foresta

Die Bewohner des Dorfes Foresta sind ein sehr abergläubiges Volk, das seit Jahrhunderten in der Nähe des Geisterwaldes lebt. Vermutlich ist das auch der Grund, warum sie einen Baumgott verehren. Doch gegen die Dürre, unter der das Dorf in der letzten Zeit leidet, kann auch





dieser Gott nichts unternehmen. Vielleicht aber der Held von MYSTIC QUEST, in diesem Fall Ihr! Besucht als erstes Kaeli, die mit ihrer Mutter in einem Baumhaus im westlichen Teil von Foresta lebt. Kaeli weiß mehr, als die anderen Bewohner. Sie kennt den Grund der Dürre.

• Kaeli kommt mit! •

Mit dem Baumwelker könnt Ihr Kaeli davon überzeugen, daß Ihr der Held aus der Legende seid, der das Land vor den dunklen Machenschaften des Dark King erretten kann. Kaeli schließt sich Euch an! – Und damit hättet Ihr Eure erste Party, bestehend aus Euch und Kaeli. – Kaeli wird sich als sehr nützliches Mitglied Eurer Party erweisen, da sie die Sprache der Bäume beherrscht, sehr gut mit der Schlachtaxt umgehen kann und einige Zaubersprüche in ihrem Repertoire hat. Die erste Begegnung mit Kaeli wird aber nur von kurzer Dauer sein.

Der Geisterwald

Nachdem sich Kaeli Euch angeschlossen hat, solltet Ihr wieder in den Geisterwald gehen. Dort findet Ihr einige Truhen mit Zaubertränken und einen merkwürdigen Baum. Kaelis Gefühl für Pflanzen sagt ihr, daß mit diesem Baum etwas nicht in Ordnung ist. Er strahlt negative



Energie aus. Beim Versuch sich dem Baum zu nähern, um ihn zu untersuchen, verwandelt dieser sich plötzlich. Zum Vorschein kommt ein Minotaurus, der sich als Baum getarnt hatte. Nun kommt es zu einem Kampf auf Leben und Tod (der Minotaurus besitzt 240 Hitpoints, 4 Angriffs- und 50 Verteidigungspunkte). – Macht Euch keine Vorwürfe, wenn Kaeli nach dem Kampf entkräftet am Boden liegt. Das gehört zum automatischen Spielablauf und kann von Euch nicht beeinflußt werden. Besorgt Kaeli nun das heilende Elexier im Sand Tempel.



Schlachtfelder

Nur beim Kampf mit den Monstern könnt Ihr die wichtigen Erfahrungspunkte sammeln, die Ihr braucht, damit der Held an Stärke gewinnt. Monster sind aber nicht überall zu finden, weshalb Ihr sie suchen solltet. Auf den Schlachtfeldern treiben sich erfahrungsgemäß immer





eine Menge Monster herum. Jedes Schlachtfeld besteht aus zehn Kämpfen à 1 – 3 Monster. Manchmal erhaltet Ihr nach erfolgreichem Bestehen der zehn Kämpfe sogar ein Geschenk, wie zum Beispiel einen magischen Ring im Schlachtfeld Nr. 6.



• Der Sand Tempel •

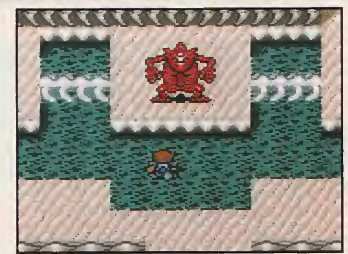
Laut Kaelis Mutter befindet sich das heilende Elixier irgendwo im Sand Tempel. Ihr findet jedoch nur Tristan, einen arbeitslosen Abenteurer. Er kennt aber den Ort, an dem das Elixier versteckt ist, und zeigt ihn Euch, wenn er mitkommen darf.

In der nächsten Folge von MYSTIC QUEST...



Die Knochenhöhle – Gefährlicher Treibsand, Horden von bewaffneten Skeletten, Höllenkreaturen, Geheimnisse, unsichtbare Wege, verschlossene Türen, versteckte Schatztruhen





und zum Schluß... Flamerous Rex, der Wächter des ersten Kristalls. – Vergeßt das Spiel, wenn Ihr keine Rätsel mögt. Ignoriert es, wenn Ihr lieber mit Eurem Kuschelteddy spielt...

...Mystic Quest fordert Euch!

Power Zubehör!



Das Batteri-Set II: Energie für unterwegs.

Fünf auf einen Streich: mit dem **Score Master Joystick**, dem **Batterie Set II**, dem **Super 3 Set** sowie dem **Ascii Pad** und dem **Gameboy Basic Set**, erscheinen fünf Neuheiten, die wir für Euch getestet haben und nachfolgend vorstellen werden. (ak)

In einer verbesserten Version erscheint nun das Batterie-Set für den Game-Boy. Jetzt ist es möglich, daß Netzteil vom Batterieteil zu trennen, so daß das **Batterie-Set II** für unterwegs noch handlicher geworden ist. Also für zuhause: Die "Force" angedockt als Netzteil benutzen; für draußen: Abkoppeln und als Batterie-Set für bis zu 10 Stunden Spielgenuß verwenden.

Ganz oben auf der Wunschliste jedes Video-Spielers steht das beste nur mögliche Joy-Pad. Mit dem **ascii-Pad** gibt es es jetzt einen Controller, der dieser Wunschvorstellung sehr nahe kommt. Es bietet individuelle Turbokontrolle für jeden Knopf (bis zu 20 Schüsse pro Sekunde lassen sich einstellen), eine Zeitlupen-Funktion, (so lassen sich bestimmte Stellen gezielt langsamer spielen), sowie die Möglichkeit, Autofeuer anzuwählen (bei heißer Action muß dann nicht mehr andauernd der Knopf gedrückt werden).
Kurz und gut: Ein Joypad für das Super Nintendo, mit dem brenzlige Situationen ab sofort leichter gemeistert werden können.



Das präzise AsciiPad liegt sehr gut in der Hand.



Der Score-Master: Ein Joystick der Profi-Liga!

Wem das ascci-Pad nicht genug Spielpower verleiht, kann nun zu einem Präzisions-Joystick der Profi-Liga greifen: Der **Score Master Joystick** ist der Controller, auf das die Super Nintendo-Welt gewartet hat.
Mit seiner großen Handballenauflage, den individuell zu belegenden Funktionsknöpfen, dem Dauerfeuer und der Zeitlupenfunktion, ist man mit dem Multifunktions-Joystick jedem Spiel gewachsen.
Der **Score Master Joystick** steht wie ein Fels in der Brandung angriffswütiger Aliens.

Drei NES Spiele, eine Konsole und ein Controller, dies sind die Zutaten für das neue **Super 3 Set** von Nintendo.
Für alle, die noch nicht Super Mario Bros., Tetris und Nintendo World Cup ihr eigen nennen können, ein sagenhaftes Angebot; denn das gesamte Set kostet weniger als wenn Ihr die drei genannten Spiele einzeln kauft.
Ein tolles Angebot, das auf Anhieb viele Freunde unter den Nintendo-Fans gewinnen wird.



Das Super 3 Set mit drei Spielen.

Der Klassiker unter den tragbaren Videokonsolen, der Game Boy, erscheint nun als **Game Boy Basic Set** zu einem super günstigen Preis.
Das Game Boy Basic Set, eine Kombination aus einem Gameboy mit vier Batterien, ermöglicht es nun jedem, sein Lieblingsspiel zum Game Boy selbst auszusuchen. Wahrlich keine einfache Wahl aus den unzähligen Game Boy Spielen.
Eine Hilfe beim Aussuchen bieten die "System Charts" im Club Nintendo-Magazin.



Ein Klassiker pur: Das Game Boy Basic Set.

Super Mario Bros. - der Film

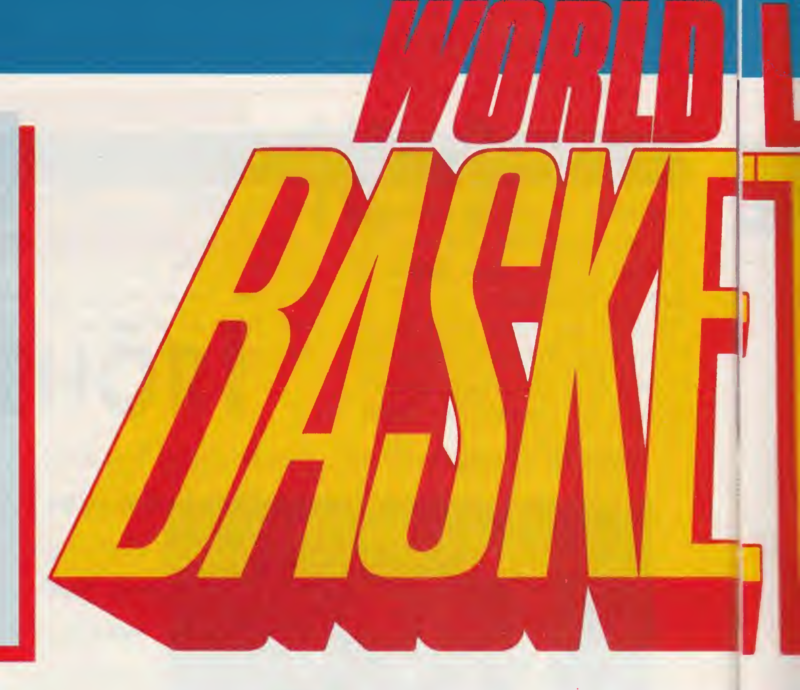
Seit seiner Erfindung im Jahr 1980, hat es Mario weit gebracht. Vom Videospielhelden zur Comicfigur, letztes Jahr sogar als Rapper. Es war nur eine Frage der Zeit, wann Mario auch die Kinoleinwand erobern würde.

(cm) - Ein tolles Abenteuer erwartet Mario und Luigi in ihrem ersten Kinofilm. Als vor vielen Millionen Jahren ein riesiger Meteorit auf die Erde herabstürzte, war das die Geburtsstunde einer neuen Welt. Während in der uns bekannten Welt die Dinosaurier ausstarben, konnten die in der "Doppelgängerwelt" überleben. 1993 - Im New Yorker Stadtteil Brooklyn leben die beiden Klempner Mario (Bob Hoskins) und Luigi (John Leguizamo) und haben alle Hände voll zu tun. Eines Tages trifft Luigi die junge Wissenschaftlerin Daisy (Samantha Mathis), die sich mit dem Leben der ausgestorbenen Dinosaurier beschäftigt. Die beiden verlieben sich, doch das ist nicht der Beginn einer romantischen Liebesgeschichte. Zur gleichen Zeit in einer anderen Dimension - Die Bewohner von Dinohattan leiden unter einer großen Wasserknappheit. Ihr Herrscher Koopa (Dennis Hopper) beschließt, sich das Wasser aus der anderen Welt zu holen. Dazu braucht er allerdings das magische Amulett, daß derzeit noch um Daisys Hals hängt. Als Daisy von Koopas Gefolgsleuten nach Dinohattan entführt wird, folgen ihr Mario und Luigi sofort. In der unheimlichen Millionenstadt erleben die beiden Klempner die größte Überraschung ihres Lebens. Sie wollen Daisy befreien, aber dazu müssen sie sich erst mit zahllosen Dino-Monstern herumschlagen. Sie lernen aber auch neue Freunde kennen: Daisys Vater Bowser und Yoshi, einen , freundlichen Dinosaurier. Produzent Roland Jaffe hat sich von den Nintendo-Videospielen zu einem phantasievollen Science-Fiction-Abenteuer inspirieren lassen.


Der Gumba hat gut Lachen.



NEWS



Totale Offensive

Kaum eine Mannschaftssportart hat so viel zu bieten wie Basketball: Gefordert sind nicht nur Kondition, Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Teamgeist, sondern auch ein kühler Kopf in jeder Situation. Denn am Ende siegt die beste Strategie! Schon die Auswahl der Mannschaftsaufstellung kann den entscheidenden Kick geben. Dribbeln, Passen und Korb – Basketball wäre so einfach, wenn da nicht die gegnerische Mannschaft mitspielen würde. Wichtig ist es, zu analysieren, welche Defensiv-Taktik der Gegner anschlägt. Danach richtet sich Eure Offensiv-Strategie. Sonst noch Fragen? (pn)

Mit Ball zum Korb

Am sichersten landet ein Slam Dunk im Korb. Allerdings müßt Ihr den Ball dazu nah an den Korb heranbringen. Spielt der Gegner mit Zonendeckung, dribbelt Ihr direkt auf einen Gegenspieler zu und weicht im letzten Moment nach rechts oder links aus. Jetzt ist der Weg zum Korb frei.





Schneller Vorstoß

Mißlingt dem gegnerischen Team der Korbleger und Eure Mannschaft gewinnt die Ballkontrolle, dann spielt umgehend Euren Mitspieler an, der bereits im Mittelfeld wartet. Der stürmt nun auf den gegnerischen Korb zu. Wenn Ihr Glück habt, kommen die gegnerischen Spieler nicht schnell genug hinterher.



Augen auf!

Der Center-Spieler ist der wichtigste auf dem Spielfeld. Er bringt den Ball nach vorn, sucht nach einem geeigneten Anspielpartner für einen Paß und durchbricht im Idealfall die gegnerischen Reihen, bekommt wieder den Ball zugepaßt und versenkt diesen im Korb. Den freien Mitspieler zu finden, ist das A und O...





OFFENSIVE



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Coole Verteidigung

Auch in der Verteidigung funktioniert nichts, wenn die Strategie nicht stimmt. Jeder Spieler übernimmt eine vorher festgelegte Aufgabe. Gerade in der Defensive sind beim Basketball Einzelkämpfer unerwünscht. Nur als Team habt Ihr eine Chance, dem Gegner das Korblegen abzugewöhnen. Auf jeden Fall sollten ein paar Spieler nahe am Korb stehen, um im letzten Moment noch einen Korb zu verhindern. Geht aber bei der Verteidigung nicht zu hart ran, denn die Schiedsrichter sehen alles und pfeifen jedes Foul. Jede Aktion darf nur dem Ball gelten, nicht dem Gegenspieler.

Gegner abblocken

Sobald Ihr glaubt, daß der gegnerische Spieler im Ballbesitz zu einem Wurf ansetzt, springt Ihr hoch und fangt den Ball in der Luft ab. Wenn das Timing stimmt und Ihr schnell genug seid, den Ball unter Eure Kontrolle zu bringen, könnt Ihr Euren Angriff aufbauen und selbst Richtung Korb marschieren.



Harter Ball-Klau!

Das ist die richtige Taktik für angriffslustige Spieler. Attackiert den gegnerischen Spieler im Ballbesitz schon nahe der Mittellinie, macht ihn nervös und schnappt Euch im richtigen Moment den Ball. Da sich die restlichen Gegner bereits zum Angriff formiert hatten, könnt Ihr mit dem geklauten Ball in Richtung Korb laufen.



Abpraller schnappen

Glück gehabt! Der Wurf des Gegners ist vom Korbbrett abgeprallt und nicht im Korb gelandet. Bevor einer der gegnerischen Spieler nachsetzen kann, müßt Ihr Euch den Ball schnappen. Wichtig ist es nun, nicht zu hektisch zu reagieren, sondern den Ball in den eigenen Reihen zu behalten und dem Team Zeit zu verschaffen, einen Angriff vorzubereiten. Eine andere Möglichkeit ergibt sich aus der Abpraller-Situation – nämlich der Tempo-Gegenangriff. Möglich wird dieser, falls einer Eurer Spieler nahe der Mittellinie freisteht. Werft ihm den Ball zu und er kann loslaufen, ohne gestört zu werden, und punkten.









DEFENSIVE

Euro '93 - Das Basket

Nintendo ist mit dabei



Basketball erobert die Herzen der deutschen Sportfans. Das gute Abschneiden der deutschen Nationalmannschaft bei der letzten Olympiade in Barcelona gab den Startschuß für diesen Trend. Ein vorläufiger Höhepunkt ist die Ausrichtung der Europameisterschaften im Juni/Juli dieses Jahres. Und Nintendo unterstützt als Sponsor diesen spannenden Wettkampf der besten Basketball-Teams aus ganz Europa.

(pn) - Action ist angesagt, wenn ab dem 22. Juni in Deutschland der Basketball-Europameister 1993 ermittelt wird. Die Vorrundenspiele finden in Karlsruhe und Berlin statt. Pro Spiel rechnen die Organisatoren in der Vorrunde mit rund 7.000 begeisterten Zuschauern. Doch der Höhepunkt wird sicherlich die Finalrunde im Münchner Olympiastadion sein. Das Stadion ist die angemessene Kulisse für das spannendste, was es je auf dem Basketballsektor hierzulande gegeben hat, denn noch nie nahmen so viele Spitzen-Mannschaften an einer Europameisterschaft teil. Kaum ein Experte traut sich, einen Titelfavoriten zu nennen. Schließlich gibt es eine ganze Reihe Teams, die sich den begehrten Titel holen könnten. Obwohl das amerikanische Dream-Team, das in Barcelona die ganze Welt in seinen Bann zog, nicht teilnimmt, heißt das nicht, daß die Zuschauer auf die besondere Faszination des Basketballs verzichten müssen - Schnelligkeit, Show und Geschicklichkeit kommen auch bei den europäischen Mannschaften nicht zu kurz. Nicht ohne Grund belegten ost-europäische Mannschaften bei der letzten Olympiade immerhin die Plätze 2 bis 4. Diese Super-Teams werden sicherlich auch bei der Europameisterschaft 1993 ein gewichtiges Wörtchen mitreden. Was die deutsche Nationalmannschaft zu leisten vermag, stellte sie bereits bei der Olympiade unter Beweis: Immerhin erreichte sie den überraschenden siebten Platz. Jörg Trapp, Vizepräsident beim Deutschen Basketballbund ist zuversichtlich: "Durch die politische Aufsplitterung ist es im europäischen Basketball ganz gewiß nicht leichter geworden. Im Gegenteil, die Konkurrenz hat zugenommen und es ist schwerer denn je, sich in die Spitze vorzuspielen." Trotzdem zielt man bei der deutschen Nationalmannschaft einen Platz unter den ersten acht an. "Bei 16 teilnehmenden Mannschaften sicher kein einfaches, aber machbares Ziel." Dem Zuschauer kann eine solch harte Konkurrenz nur recht sein, denn sie ist der Garant für spannende Basketball-Action. Und eines steht für die Organisatoren schon heute fest: Mit der Europameisterschaft wird Basketball noch mehr Fans in Deutschland dazugewinnen können.

Basketball - ein junger Sport

Die Idee, einen Ball durch einen Ring oder in einen Korb hineinzuwerfen, ist schon an die tausend Jahre alt. Doch erst Dr. James Naismith entwickelte im Jahre 1891 in Springfield/Massachusetts "Basketball" als Sport wie wir ihn heute kennen. Naismith, Sportler und Theologe, arbeitete damals für dem Y.M.C.A., einer christlichen Jugendorganisation, und er bekam den Auftrag, eine Sportart zu entwickeln, die man auch mit den Kindern und Jugendlichen im Winter in der Halle spielen konnte. Nach einigen Fehlversuchen fand er den richtigen Dreh. Ihm war es wichtig, daß sowohl dem Bewegungsdrang der jungen Leute als auch dem Spieltrieb Rechnung getragen wurde. Er befestigte in der Turnhalle des Y.M.C.A.-Colleges zwei Pfirsichkörbe, es wurden zwei Mannschaften mit je 9 Spielern gebildet und schon war das erste Basketball-Match im vollem Gange. Von nun an eroberte die neue Sportart die ganze Welt. Schon nach relativ kurzer Zeit, wurde Basketball "olympisch". Das war keiner Sportart vorher in solch rasantem Tempo gelungen. Naismith, der selbst die ersten Jahre in seiner Mannschaft als Center erfolgreich spielte, starb im Alter von 78 Jahren im Jahre 1939. Könnte er heute einem Basketball-Match beiwohnen, würde er sich sicher wundern, was die Spitzenspieler aus seiner Idee mittlerweile gemacht haben. Aus dem "körperlosen Spiel", das sein Erfinder als Alternative zu den harten Sportarten Rugby und Fußball entwickelt hatte, ist die Action-Show des Sportes überhaupt geworden.



...ETBALL-EREIGNIS DES JAHRES



Zur Person

Jörg Trapp kümmert sich beim Deutschen Basketballbund als Vizepräsident um den Leistungssport sowohl der Männer als auch der Frauen. Seit 1986 ist er in dieser ehrenamtlichen Funktion tätig. Hauptberuflich arbeitet er bei der Stadt Hagen im Sportamt. Sein ganzes Leben ist vom Basketball geprägt. Zunächst spielte er selbst in der Bundesliga für Hagen, dann avancierte er zum Trainer der Mannschaft und wurde mit ihr Deutscher Meister und Deutscher Pokalsieger. Trapp wechselte als Trainer zum Bundesligisten Leverkusen und führte auch diesen Verein zur Deutschen Meisterschaft. Anschließend wurde der heute 50jährige Trainer der deutschen Nationalmannschaft. Es ist somit nicht übertrieben, zu behaupten: Trapp und Basketball gehören zusammen.

Basketball im Aufschwung

Club Nintendo sprach mit dem Vizepräsidenten des Deutschen Basketballbundes, Jörg Trapp über den Stellenwert, den Basketball in der deutschen Sportlandschaft einnimmt und die Faszination dieser Trend-Sportart.

Club Nintendo: Seit den letzten Olympischen Spielen hat Basketball enorm an Popularität zugenommen. Auf was ist das zurückzuführen?

Trapp: *Das ist wohl der Verdienst des sogenannten "Dream Teams". Man mag über den Einsatz der amerikanischen Profis bei der Olympiade in Barcelona denken, was man will, aber dem Basketball hat es weltweit einen großen Aufschwung gebracht. In Deutschland ist die Attraktivität des Sports aber auch gewachsen, weil die deutsche Mannschaft mit ihrem 7. Platz so gut abgeschnitten hat, wie noch nie zuvor bei Olympischen Spielen.*

CN: Woran ist dieser Aufwärtstrend zu erkennen?

Trapp: *Ganz deutlich sieht man es am sogenannten "Streetball", eine Basketball-Variante mit vereinfachten Regeln, zu der man nur einen Korb, etwas Platz, einen Ball und ein paar Mitspieler braucht. Immer öfter sieht man auch in Deutschland junge Leute, die sich im "Streetball" messen.*

CN: Was ist so faszinierend am Basketball?

Trapp: *Schnelligkeit, Athletik, aber auch die Tatsache, daß nicht mehr so körperlos gespielt wird wie früher. Die amerikanischen Profis spielen mit einer unglaublichen Power, ihre Sprungkraft und Geschmeidigkeit ist einfach attraktiv für die Zuschauer. Und immer wieder verstehen sie es, ein paar Showeffekte für die Fans ins Spiel einzubauen. All das überdeckt manchmal, daß Basketball eigentlich ein Sport mit einem überaus komplizierten Regelwerk ist.*

CN: Warum fristete Basketball in Deutschland lange Zeit ein "Mauerblümchen"-Dasein?

Trapp: *Es stimmt, daß Basketball eher eine Nebenrolle hier spielte, aber das hat sich durch die Erfolge von Vereinen wie Leverkusen auf nationaler, aber vor allem auch internationaler Ebene stark verändert. Die Hallen sind nun fast bei jedem Spiel gut gefüllt und auch die Medien zeigen verstärktes Interesse. Auch einzelne Spieler, wie Detlef Schrimpf, der sich in der amerikanischen NBA-Profiliga durchsetzen konnte, haben viel zur Popularitätssteigerung beigetragen.*

CN: Das Deutschland als Basketballnation aufholt, zeigt ja auch die diesjährige Europameisterschaft.

Trapp: *Sicherlich. Es ist schon etwas besonderes, daß wir dieses Mal die Gastgeber bei der Europameisterschaft sind. Das verpflichtet uns auch, mit der stärksten Mannschaft, die wir zusammenstellen können, anzutreten. Die Motivation bei den deutschen Spielern ist sehr hoch, denn sie wollen etwas für ihren Sport tun.*



Basketball für Fans: "Streetball"!

CN: Gibt es eigentlich einen Idealtyp des Basketballspielers? Zählt allein die Körpergröße?

Trapp: *Nein, die Größe ist eigentlich nicht entscheidend. Schließlich haben geschickte, wendige Spieler besonders an der 3-Punkte-Linie beste Chancen zu punkten. Größe zählt im Prinzip nur direkt am Korb. Viel wichtiger ist, daß die Einstellung zum Leistungssport stimmt. Ein Spitzenspieler muß bereit sein, Opfer zu bringen und mindestens ein- bis zweimal täglich trainieren. Natürlich müssen die körperlichen Voraussetzungen stimmen, aber auch das Ballgefühl ist wichtig, die Wendigkeit, Ausdauer und eine gewisse Clevernis. Schließlich wird Basketball nicht nur mit dem Körper, sondern auch mit dem Kopf gespielt.*

CN: Hat der Basketball in Deutschland Nachwuchsprobleme?

Trapp: *Nicht mehr. In den letzten Jahren sind wir verstärkt in den Vereinen, aber vor allem auch in den Schulen unterwegs, um die Jugend für Basketball zu begeistern. Ich kann nur allen Jugendlichen raten: Schnappt Euch einen Ball und ein paar Freunde, sucht einen Korb und habt Euren Spaß.*

TIPS & TRICKS

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Liebe Club-Redaktion!

Alle Super Mario Kart-Spieler können sich freuen: Mein Trick für den „Battle Modus" sorgt für noch mehr Spaß und Spannung. Immer, wenn Ihr über ein Fragezeichen fahrt, bekommt Ihr bekanntlich einen Gegenstand. In der Anzeige oben in der Mitte des Bildschirms könnt Ihr mitverfolgen, wie aus vielen verschiedenen Symbolen ausgewählt wird. Damit Ihr nicht so lange schutzlos auf Euren Gegenstand warten müßt, drückt den A-Knopf während des Rotierens und sofort seid Ihr im Besitz eines Extras. Hoffentlich kennt Euer Gegenspieler diesen Trick noch nicht, denn dann seid Ihr ganz sicher schneller als er.

Benni Koch,
Estenfeld



Super, ein Fragezeichen!



Und jetzt den Panzer losschießen!

Spielerprofil 1

Roberto Trszcsynski (14)

Der begeisterte Nintendo-Fan ist ein echter „Schnellspieler". Kein Wunder, steht doch auch Nintendo in seiner Hobbyliste ganz oben, noch vor Tieren, Pflanzen, Fernsehen und Lesen. Der Schüler aus Kröslin besitzt bereits ein NES und einen Game Boy, will sich aber bald auch ein Super Nintendo zulegen. Für die meisten Spiele braucht er nur einige Tage oder Stunden, bis er sie durchgespielt hat. Sein Rekord liegt bei 2 Stunden – aufgestellt mit Duck Tales. Aber auch wenn es schnell geht, verdirbt ihm das nicht den Spaß. Das zeigt auch das Gedicht, das er dem Club Nintendo geschickt hat:



„Nintendo Spiele sind echt super, ob man nun kämpft mit König Koopa, als Link mit bösen Rittern ringt, oder Dracula bezwingt. Als Mega Man man Waffen sammelt, oder an der Decke hangelt, wie Spiderman, das ist doch klar, Nintendo ist echt wunderbar. Nintendo ist ein Riesenspaß, und bietet wirklich jedem was."

Probotector II (NES)

Bestens vorbereitet!

Im Jahre 2634 bedrohen Außerirdische den Frieden und die Sicherheit auf der Erde. Die Kampfroboter RD 008 und RC 011 stehen einer fast hoffnungslosen Aufgabe gegenüber. Dabei vertrauen sie auf einige Extrawaffen und Eure Geschicklichkeit. Gemeinsam könnt Ihr es schaffen! Aber als zusätzliche Hilfe gibt es noch eine ganz besondere Tastenkombination.

Drückt folgende Kombination so schnell wie möglich, solange das Titelbild noch zu sehen ist:
Im 1-Spieler-Modus: Rechts, links, unten, oben, A, B, Start.
Im 2-Spieler-Modus: Rechts, links, unten, oben, A, B, Select, Start.
Wenn es geklappt hat, seid Ihr mit 30 Leben auch in der größten Gefahr bestens gerüstet.

Addams Family (Game Boy)

Liebes Nintendo Team,

ich habe einen tollen Tip für das Game Boy-Spiel „Addams Family". Auf dem Weg zum Fluß-Level findet man im Haus den Zaubertrank, mit dessen Hilfe Gomez schwimmen kann. Doch mit meinem Trick muß man überhaupt nicht schwimmen! Sobald Ihr durch die Tür gegangen seid und auf der Plattform landet, müßt Ihr Euch ganz an den Rand der Plattform stellen. Springt jetzt nach rechts oben und Gomez wird oberhalb des Bildschirms laufen können. Bequem und gefahrlos geht es da oben weiter und Ihr steht kurz vor dem Octopus.

Martin Bredenbeck,
Mülheim/Ruhr



Stellt Gomez ganz links an den Rand der Plattform, wie auf dem Bild zu sehen.



Für die vielen Gegner nicht erkennbar, marschiert Gomez sicher oben entlang.

Super Soccer (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Als ich vor ein paar Tagen wieder einmal „Super Soccer" spielte, entdeckte ich einen Trick beim Elfmeterschießen (Shootout). Abgesehen von dem normalen, relativ langsamen Schuß, gibt es noch einen superschnellen Schuß. Drückt dazu auf dem Controller in die gewünschte Richtung und laßt den Spieler mit dem B-Knopf loslaufen. Kurz bevor er den Ball kickt, drückt ihr nochmals den B-Knopf. Jetzt läßt der Elfmeterschütze einen bundesligareifen Knaller los!

Jens Rauch,
Freudenberg

Spielerprofil 2

Gregor Schmidt

Eine etwas eigenartige Nachricht erreichte den Club Nintendo – postalisch abgestempelt in Mainz, aber inhaltlich wohl eher aus einer fernen Dimension – vollgestopft mit riesigen Super Mario Bros. 2-Ungeheuern. Vielleicht werdet Ihr ja schlau aus der Mitteilung. „Melden ... Melden ... Oh, da ist ja einer. Da mir kleine grüne Männchen erzählt haben, daß Ihr an meinen Arbeiten interessiert seid, schicke ich sie Euch. Ich spiele gerne Super Nintendo. S.O.S. Am liebsten spiele ich Super Mario Kart. Oh, nein ... ein feindliches Schiff ... bin getroffen ... kann Euch nicht verstehen ... falle ... Bis dann.... P.S. Habe noch sieben Leben ..."



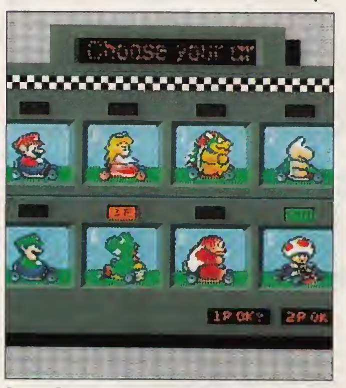
Es ist trotz intensiver Recherchen der Club Nintendo-Redaktion nicht herauszufinden, ob Gregor (siehe Bild) mittlerweile wieder heil auf die Erde zurückgekehrt ist. Für sachdienliche Hinweise wären wir ausgesprochen dankbar. Man macht sich ja schließlich Sorgen, wenn ein so begabter Künstler im Weltraum einfach verschwindet ... Ende

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Hallo Club Nintendo!

Neulich habe ich etwas Tolles bei „Super Mario Kart" entdeckt. Um im Rennen die besten Chancen zu haben, fuhr ich im „Time Trial"-Modus und verbesserte meine Streckenkenntnisse und Rundenzeiten. Dabei wünschte ich mir als zusätzliche Herausforderung einen Trainingspartner. Und das geht so: Im Auswahlmenü der Fahrer müßt Ihr auf dem zweiten Controller den A- und Y-Knopf gleichzeitig drücken! Jetzt könnt Ihr einen Computergegner und Euren eigenen Favoriten bestimmen. Der Gegenspieler fährt einen heißen Reifen und Ihr werdet Probleme haben, ihm zu folgen. Aber er wird Eure Bestzeiten nicht behindern, da sein Schatten die Strecke entlangrast!

Marcel Jaap,
Hamburg 60



Sucht Euch für den „Time-Trial" einen Trainingspartner.



Mit Trainingspartner macht das Zeitfahren noch mehr Spaß.

Super Wrestlemania (Super Nintendo)

Voll unter Kontrolle!

Hulk Hogan, Ted Dibiase, Randy Savage und viele mehr stehen sich im Ring bei „Super Wrestlemania" gegenüber. Alle beherrschen viele unterschiedliche Angriffsstrategien, sie verfolgen aber alle ein und dasselbe Ziel: Sie wollen den Gegner so schnell wie möglich auf die Matte legen. Nachdem mit dem X-Knopf ein „pinnen" versucht wird, kann sich normalerweise jeder Gegner mit ein wenig Energie noch aus der Umklammerung befreien. Falls die Energieleiste Eures Kontrahenten etwas weniger als halb voll ist, gibt es aber den folgenden Trick. Drückt sofort auf dem Steuerkreuz nach oben und bleibt zusätzlich noch auf dem Y-Knopf. Dieser Trick wird Euch einen entscheidenden Vorteil gegenüber Eurem Gegner bringen. Leider funkioniert der Trick nicht im „Tag Team" oder in der „Survivor Series".

Super Soccer (Super Nintendo)

Hi, Leute,

ich habe für „Super Soccer" einen Trick bei dem Elfmeterschießen herausgefunden, damit Ihr den Ball anschneiden könnt. Wenn Ihr auf die linke Seite des Tores zielen wollt (Steuerkreuz links oben, unten oder Mitte), müßt Ihr zusätzlich noch den R-Knopf gedrückt halten. Bei der rechten Seite dementsprechend den L-Knopf betätigen. Bei einem solch angezirkelten Schuß fliegt der Ball zunächst auf die Mitte des Tores zu, dreht sich dann aber in die gewünschte Schußrichtung. Das täuscht so manchen Torwart, aber leider nicht alle. Schießt Ihr direkt in die Mitte, funktioniert der Trick leider nicht.

Philipp Keppler,
Dortmund 50



Mit einem angeschnittenen Elfmeterschuß könnt Ihr die meisten Torwarte wunderbar austricksen.



Der argentinische Torwart muß sich ganz schön anstrengen, um den angeschnittenen Ball noch zu erwischen.

Bubble Bobble (NES)

Freie Auswahl

Es ist schon ein ganz besonderes Vergnügen, bei „Bubble Bobble" die verschiedenen Gegner in harmlose Luftblasen zu verwandeln. Habt Ihr ein besonderes Lieblingslevel und wollt das unbedingt nochmal spielen? Oder habt Ihr Probleme mit einem Level und wollt es einfach überspringen, um im nächsten Level Euer Glück zu versuchen? Dann nutzt doch die Möglichkeit der freien Levelanwahl. Gebt hierzu das Paßwort DDFFI ein. Nun seit Ihr in der Lage entweder mit dem A- oder dem B-Knopf ein bestimmtes Level anzuwählen.

Spielerprofil 3

Roman Braun



Der junge Duisburger hat eine ganze Reihe interessanter Hobbies: Videospiele stehen in seiner Liste ganz oben, aber er spielt auch Tennis und Fußball und ist aktiver Pfadfinder. Doch noch ein Talent kann Roman nicht verbergen – er dichtet. Speziell für das Club Nintendo-Magazin hat er seine kleinen grauen Zellen Überstunden machen lassen. Hier das Ergebnis: „Ich find Euer Heft überhaupt nicht oll, im Gegenteil, ich find's sogar supertoll. Über Euer Heft kann man sich freu'n, es zu lesen kann man nicht bereu'n. Informationen gibt es nur bei Euch, Ihr legt Euch auch wirklich mächtig ins Zeug. Bei Euch kann man wirklich nur noch staunen, ich möchte es rumschrei'n und rumposaunen. Auf Euch kann man wirklich bau'n, ich könnt mir vor Lachen auf die Schenkel hau'n. Dies ist vom Gedicht das Ende, es wäre schön, wenn ich es in der nächsten Ausgabe wiederfände."

Actraiser (Super Nintendo)

Final-Vorbereitungen

Nachdem alle Völker in ihrer Gegend wieder in Frieden leben können, eröffnet sich für Euren göttlichen Helden im Nordosten ein letzter Krater. In dieser Action-Sequenz erscheinen erneut alle Endgegner, der vorher befreiten Länder. So mancher Held wird dabei Probleme mit seinen kargen drei Versuchen bekommen. Doch es gibt Möglichkeiten, im Verlauf des Spiels Extraleben zu finden. Beispielsweise müßt Ihr es in Bloodpool, nachdem sich der See blau umgefärbt hat, über den Wasserfällen regnen lassen. Ein weiteres Extraleben winkt Euch, wenn sich in Northwall ein Gewitter über Eurem eigenen Tempel entlädt. Keine Angst, die lobpreisenden Einwohner werden dabei nicht in Mitleidenschaft gezogen.



Laßt es über dem blauen Wasser regnen und Ihr werdet mit einem Extraleben belohnt.



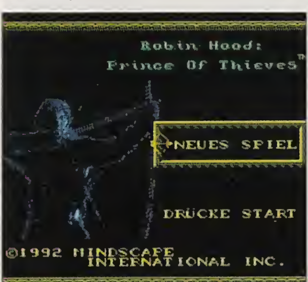
Nur Mut! Laßt ein Gewitter über Eurem eigenen Tempel in Northwall losgehen, um ein weiteres Extraleben zu erhalten.

Den Bewohnern in Northwall macht das Gewitter erstaunlicherweise nichts aus. Sie sind Euch weiterhin wohlgesonnen.

Robin Hood (NES/Game Boy)

Verstecktes Password-Menü!

Ist es nicht immer zu ärgerlich, wenn Robin und seine Mannen gerade im dicksten Kampfgetümmel mit den Schergen des Sheriffs von Nottingham stekken und plötzlich ist alles vorbei und Ihr müßt nochmals von vorn anfangen? Zum Glück gibt es ein geheimes Password-Menü, daß Euch das Weiterspielen ermöglicht und zwar im fortgeschrittenen Spielstadium:
Wenn Ihr diesen Paßcode verwendet, könnt Ihr an 17 verschiedenen Stellen im Spiel einsteigen. Wenn das Titelbild erscheint, drückt achtmal den A-Knopf und dann achtmal den B-Knopf. Nun werdet Ihr aufgefordert, ein Paßwort einzugeben. Diese Paßwörter beziehen sich auf den jeweiligen Standort im Spielverlauf.
Das Wort „CATACOMB" zum Beispiel, bringt Euch in die dunklen Katakomben außerhalb des arabischen Gefängnisses. Probiert mal die anderen 16 Wörter aus und laßt Euch überraschen, wo diese Euch hinbringen: WALL, MASTER, LOCKSLEY, TAX, DUBOIS, POND, CHASE, VILLAGE, CATHEDRA, CELTS, BOAR, TOWN, WELL, TOWNHANG, CHAPEL, CASTLEIN.



Ein besonders gut gehütetes Geheimnis: Das Robin Hood-Password-Menü.

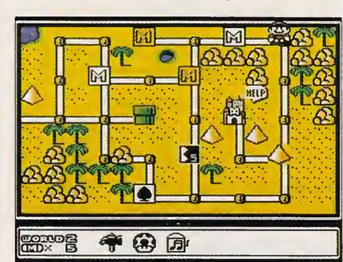


Die Paßwörter bringen Euch zusammen mit Robin Hood ein großes Stück weiter.

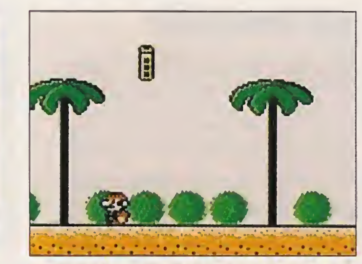
Super Mario Bros. 3 (NES)

Das Versteck in den Dünen

Im Verlauf von Mario's Abenteuer haben ihm die Hammerbrüder doch tatsächlich eine seiner Zauberflöten entwenden können. Doch Luigi hat die Bösewichte beobachtet und sie verfolgt, und konnte sich das Versteck merken. Besorgt Euch zunächst im Land der Wüste einen Hammer, damit Ihr den Felsen in der rechten oberen Ecke der Weltenkarte zerschlagen könnt. Nun wird sich ein geheimer Weg auftun, und bald werdet Ihr Mario seine geliebte Flöte wiedergeben können.



„Hier muß sie doch irgendwo sein...", erinnert sich Luigi.



Nun kann Mario endlich seinem Bruder wieder die Flötentöne vorspielen.

Spielerprofil 4

Steffi Bulau



Japan und alles, was damit zusammenhängt, mag die 12jährige besonders. Sie hat sogar angefangen, Japanisch zu lernen und irgendwann hofft sie, sich ihren großen Traum erfüllen zu können: Eine Reise nach Japan und sich in Kyoto die Nintendo-Wiege ansehen. Die Schülerin aus Horn/Bad Meinberg zeichnet gerne, liest viel und träumt auch manchmal nur so vor sich hin. Allerdings nur, wenn sie sich nicht gerade auf ihr Lieblingshobby „Nintendo spielen" stürzt. Vor vier Jahren begann diese Leidenschaft mit einem Game Boy. Ein Jahr später hatte sie genug von ihrem Taschengeld gespart, um sich auch ein NES zulegen zu können. „Die Krönung", so Steffi, war aber dann das Super Nintendo, das letztes Jahr auf dem weihnachtlichen Gabentisch stand. Auf allen drei Systemen gehören die Mario-Abenteuer zu Steffis Favoriten. Doch als begeisterte Judo-Anhängerin mag sie natürlich auch Spiele, die asiatische Kampfsportarten zum Inhalt haben. Sie selbst hofft, daß sie irgendwann einmal den schwarzen Gürtel im Judo erlangt. Und noch etwas wünscht sich Steffi: Zu gerne würde sie mal Mario persönlich kennenlernen.

Kirby's Dreamland (Game Boy)

Konfigurations-Mode

„Konfiguration" bedeutet übersetzt Veränderung. Da soll mal einer sagen, beim Club Nintendo lernt man nichts, oder ?!? Nun aber zum Spiel.
Mit einer bestimmten Tastenkombination könnt Ihr Kirby's Leben oder Widerstandsfähigkeit verändern. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, verschiedene Melodien abzurufen. Und so geht's: Wenn das Titelbild erscheint, drückt gleichzeitig das Steuerkreuz nach unten, die Select-Taste und den B-Knopf.



Drückt das Steuerkreuz nach unten, Select und B gleichzeitig.



Jetzt könnt Ihr Kirbys Fähigkeiten verändern oder der Musik lauschen.

Batman (Game Boy)

Musikalische Abwechslung

Batmans Kampf gegen den Joker und seine Freunde ist nicht nur ungemein spannend, sondern fordert auch das Ganze von jedem Spieler. Müßt Ihr mal eine Erholungspause einlegen, dann vertreibt Euch doch die Zeit mit flotter Musik. Eine bestimmte Tastenkombination funktioniert Euren Game Boy zur Batman-Musicbox um. Ihr werdet staunen, welch tolle Sounds Ihr dem Game Boy entlocken könnt. Haltet dazu das Steuerkreuz nach rechts oben gedrückt solange das Titelbild zu sehen ist und betätigt gleichzeitig die Start-Taste. Nun erscheint auf dem Bildschirm „Sound Test 00" und Ihr könnt mit dem Steuerkreuz die verschiedenen Sounds anwählen, die sonst erst nach und nach im Spiel auftauchen. Um dieses versteckte Soundmenü wieder zu verlassen, müßt Ihr nur die Select-Taste drücken.

Knight Rider (NES)

Mit Kitt nach Las Vegas!

War es nicht schon immer Euer Traum, mit dem coolen Michael Knight und seinem Superauto Kitt, quer durch die Vereinigten Staaten von Amerika zu düsen? Dann erfüllt Euch diesen Wunsch – mit Hilfe eines ganz besonderen Tricks. Er erlaubt Euch die freie Streckenwahl. Na, wie wäre es mit einem Ausflug in die berühmteste Spielermetropole der Welt mitten in der Wüste – Las Vegas? Haltet nach dem Einschalten des NES-Gerätes den A-Knopf und den B-Knopf gedrückt. Nun betätigt Ihr die „Reset-Taste" am Gerät. Erst wenn dann das Auswahlmenü „Mission/Drive" erscheint, laßt Ihr die beiden Knöpfe los. Drückt jetzt zweimal die „Start-Taste". Nun könnt Ihr mit dem Steuerkreuz die einzelnen Strecken je nach Belieben anwählen.



Wie wäre es mit einem Ausflug?



Ihr könnt Euch das Ausflugsziel aussuchen.

Solar Jetman (NES)

Der „Q-Code"

Es ist nicht ganz einfach, in diesem NES-Klassiker bis in die letzten Ecken des Weltraums vorzudringen. Doch ein ganz spezielles Paßwort kann da Abhilfe schaffen. Wolltet Ihr schon immer mal sehen, wie es auf dem zehnten Planeten des Solar Jetman-Sonnensystems aussieht, dann probiert einmal Folgendes aus: Gebt im Password-Menü so oft den Buchstaben „Q" ein, bis es nicht mehr geht. Ruck-Zuck findet Ihr Euch in einer Bonusrunde wieder, die Euch als nächstes auf den zehnten Planeten bringt. Und noch einen weiteren Vorteil hat das ungewöhnliche Paßwort: Ihr startet das spannende Weltraumabenteuer mit ganzen zehn Leben. Genug Chancen, Solar Jetman durch die heikelsten Situationen zu manövrieren.



KIRBY'S
ADVENTURE
TM



SYSTEM

SUPER NINTENDO

	1	2	3	4
LESER	SUPER MARIO WORLD (1)	ZELDA III (2)	SIM CITY (6)	MARIO PAINT (3)
PROFIS	ZELDA III (1)	SUPER MARIO WORLD (2)	SUPER MARIO KART (5)	CASTLEVANIA IV (4)

GAME BOY

	1	2	3	4
LESER	SUPER MARIO LAND II (–)	SUPER MARIO LAND (1)	MEGA MAN (2)	TETRIS (5)
PROFIS	SUPER MARIO LAND II (2)	SUPER MARIO LAND (1)	TETRIS (3)	TINY TOONS (4)

NES

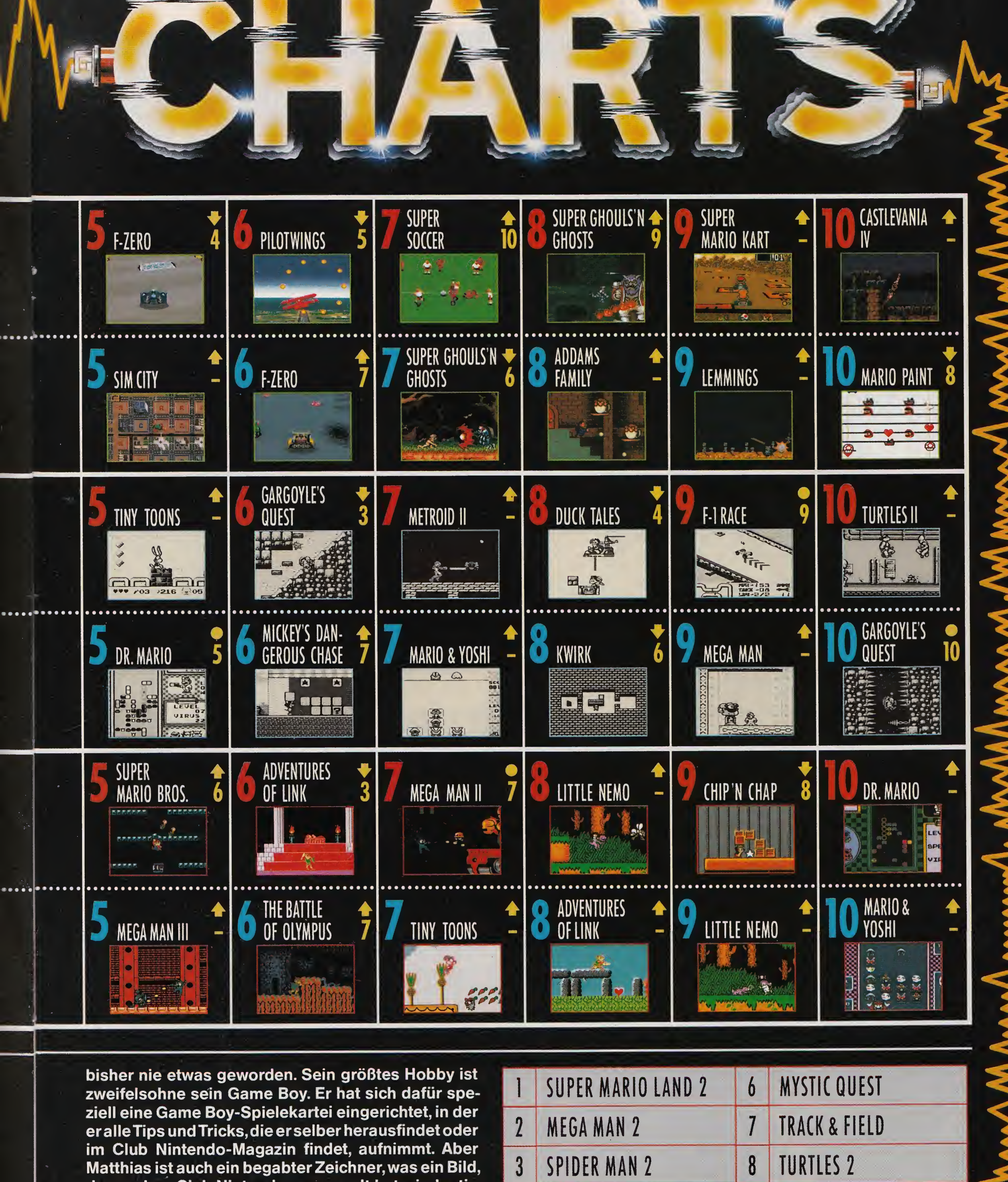
	1	2	3	4
LESER	SUPER MARIO BROS. 3 (1)	THE LEGEND OF ZELDA (2)	SUPER MARIO BROS. 2 (4)	MEGA MAN III (5)
PROFIS	THE LEGEND OF ZELDA (1)	SUPER MARIO BROS. 3 (3)	STARTROPICS (2)	DR. MARIO (4)





MATTHIAS TROSIN

Matthias ist 14 Jahre alt und wohnt in Kiel. Seit fast eineinhalb Jahren ist er nach eigenem Bekunden „stolzer Besitzer" eines Game Boys. Über zwanzig Spiele hat er bereits durchgespielt. Ganz schnell wurde „Super Mario Land 2" zu einem seiner Lieblingsspiele. Selbstverständlich kann er mit einer ganzen Reihe High Scores aufwarten, allerdings hat er Probleme, diese zu beweisen, denn die Fotos sind



bisher nie etwas geworden. Sein größtes Hobby ist zweifelsohne sein Game Boy. Er hat sich dafür speziell eine Game Boy-Spielekartei eingerichtet, in der er alle Tips und Tricks, die er selber herausfindet oder im Club Nintendo-Magazin findet, aufnimmt. Aber Matthias ist auch ein begabter Zeichner, was ein Bild, das er dem Club Nintendo zugesandt hat, eindeutig beweist. Und ein Lob für das Club Nintendo Magazin hat er auch parat: „Es ist in letzter Zeit immer besser geworden. Macht weiter so!"

1	SUPER MARIO LAND 2	6	MYSTIC QUEST
2	MEGA MAN 2	7	TRACK & FIELD
3	SPIDER MAN 2	8	TURTLES 2
4	METROID 2	9	MICKEY MOUSE 2
5	KID ICARUS	10	MARIO & YOSHI

Disney's Darkwing Duck™

Gestatten, Darkwing – Darkwing Duck, der Großartige. Vergeßt alles, was Ihr bisher über Superhelden erfahren habt. Meine Wenigkeit setzt neue Maßstäbe. Mein Anblick läßt jeden Bösewicht vor Schreck erstarren.

DER SCHRECKEN DES BÖSEN

Auf den „flatterhaften" Helden Darkwing Duck alias Eddie Erpel wartet ein neuer Auftrag: Eine wilde Gaunerbande treibt in St. Erpelsburg sein Unwesen. Aber Darkwing Duck, der Streiter für Gerechtigkeit und Fortschritt, scheut nicht zurück, als ihm der Auftrag zur Rettung der Stadt übertragen wird. Ist er die Hoffnung von St. Erpelsburg? (pn)



ST. ERPELSBURG



1. **DIE NEUE BRÜCKE**
2. **STADTZENTRUM**
3. **DIE UNTERFÜHRUNG**
4. **DER TURM**
5. **DAS KAUFHAUS**
6. **ERPELSBURGER WALD**
7. **GAUNER-HAUPTQUARTIER**

DARKWING MANÖVER

Der ultimative Held im nicht endenden Kampf gegen das Böse kann fast alles. Nur seine Flugversuche landeten bislang immer im Staub.

ANGRIFF



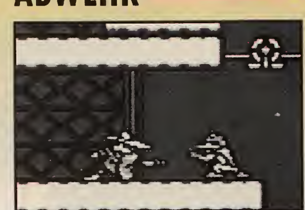
Seine vielseitig einsetzbare Gaspistole beherrscht Darkwing vortrefflich.

SPRUNG



Darkwing überwindet springend jeden Abgrund.

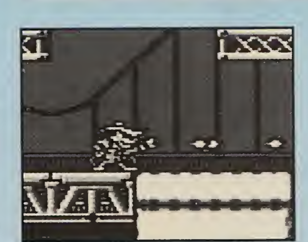
ABWEHR



Ins Cape eingehüllt schützt es vor gegnerischen Attacken.

DIE DARKWING KOLLEKTION

GASPISTOLE



Die gefürchteste Waffe in St. Erpelsburg – insbesondere in Gaunerkreisen. Solange Darkwing sie nicht mit einem Spezialgas auflädt, kann er mit ihr seinen Gegnern Gassalven entgegenfeuern. Da vergeht auch dem größten Witzbold das Lachen.





GAS-KARTUSCHE

Große und kleine Gas-Kartuschen sammelt Darkwing, wo immer er sie findet. Nur so ist er sicher, auf alle Gefahren vorbereitet zu sein.

SPEZIAL-LADUNGEN



SCHWERES GAS

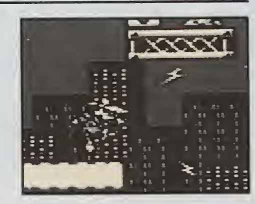
Das Gas ist schwerer als Luft und sinkt sofort zu Boden.





BLITZ-GAS

Gleich zwei Blitze verlassen die Gaspistole – schräg nach oben und nach unten.





PFEIL-GAS

Hervorragend geeignet, um an hohen Mauern vorübergehend Halt zu finden.



SCHNELLE HILFE

FRISCHE ENERGIE

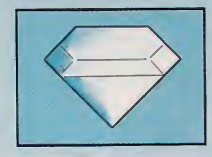
Ein erfrischender Trank und ein voller Picknick-Koffer füllen Darkwings Herzenergie-Vorräte wieder auf. Wunden heilen so sehr schnell.





DIAMANTEN

Findet Darkwing einen gestohlenen Diamanten wieder, sind das 100 Punkte für ihn. Die Gangster, hinter denen der becapte Held her ist, haben Unmengen davon zusammengeraubt.

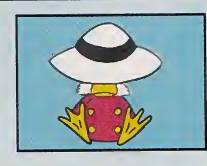


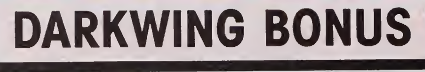
GOLDBARREN

Neben Diamanten wurden auch Goldbarren von unschätzbarem Wert gestohlen. Kann Darkwing Barren sicherstellen, erhält er 500 Punkte gutgeschrieben.

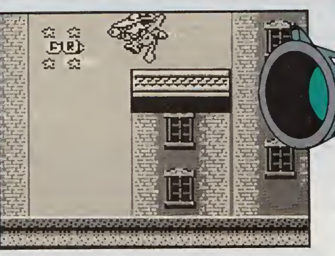
1-UP

Da geht selbst einem Superhelden das Herz auf: Eine kleine Statue, die nach seinem Ebenbilde erschaffen wurde, symbolisiert ein wertvolles Extraleben.





DARKWING BONUS



„GO"-Symbole bringen Darkwing in verborgene Bonus-Räume, die vielfältige Power-Gegenstände beherbergen.

DIE NEUE BRÜCKE

Keine Panik Freunde! Zum einen ist die Brücke noch eine einzige riesige Baustelle und zum anderen hat sich der arbeitslose Clown Quacker Jack hier eingenistet.!

BONUS CHANCE

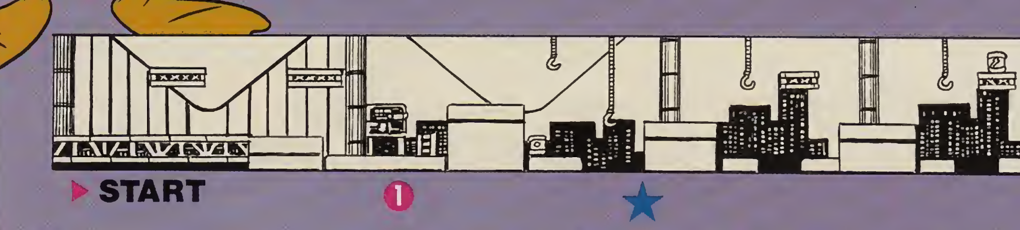


Unterm zweiten Haken hindurch gegen den Pfeiler schließen und der Eingang zum ersten Bonus-Raum wird sichtbar.

1 RICHTIG GESCHALTET

Gleich vorn an der Brücke tut sich ein schier unüberwindliches Hindernis auf. Kurz kombiniert und den Schalter aktivieren und schon hilft eine Leiter Darkwing aus der Patsche, respektive aus dem Loch heraus. Das macht Helden eben zu Superhelden: Schnell und richtig schalten!





START 1

BOOM

STADTZENTRUM

Also, ich will ja keine Panik machen, aber glaube mir, was Wolfduck und seine Kumpane im Stadtzentrum anstellen, ist unglaublich. Vielleicht schaust Du, großer Darkwing, es Dir mal selber an!

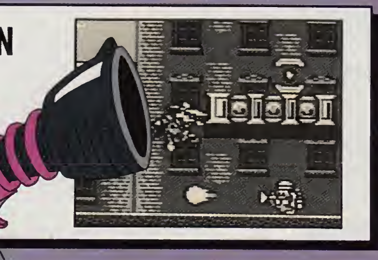
BONUS CHANCE

In luftiger Höhe ist der Eingang zum Bonus-Raum.

START 1

1 NACHWUCHS-SORGEN

Aus dunklen Seitengassen stürzen sich die Nachwuchs-Gangster heraus – schwer bewaffnet mit antiken Musketen. Darkwing ist mit seiner modernen Gaspistole natürlich weit überlegen.





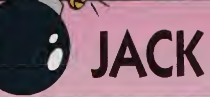
2

2 AN DER WINDE

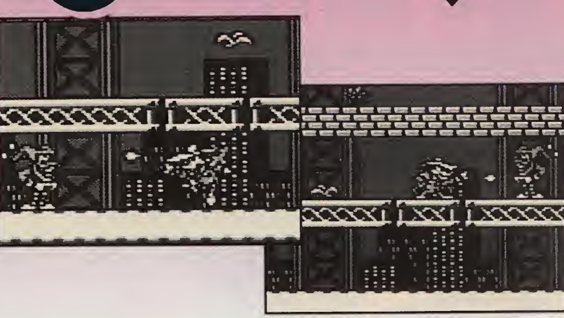


An Seilwinden hängend, überwindet Darkwing die Baulücke. Etwas heikel wird es, wenn er die Winde wechseln muß. Immer schön festhalten, sonst landet Darkwing im trüben Flußwasser des Erpels.

QUACKER JACK



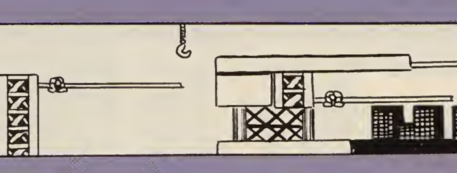
Eigentlich wird der Clown-Gauner Darkwing nur gefährlich, wenn sie miteinander in Berührung kommen. Ansonsten hüpft er wild herum. Wirklich unangenehm ist Quackers Freund, der mit Bananenschalen wirft. Darkwing springt dem Narren hinterher und nagelt ihn mit seiner Gaspistole fest.







ABWÄRTS



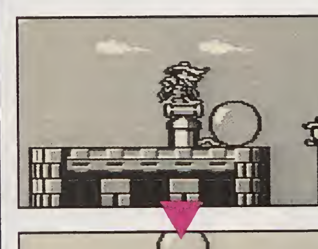


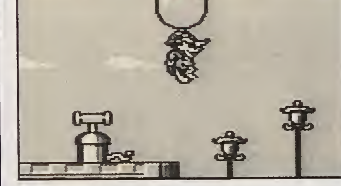
QUACKER JACK ▶

ABWÄRTS

2 PUMP & FLIEG

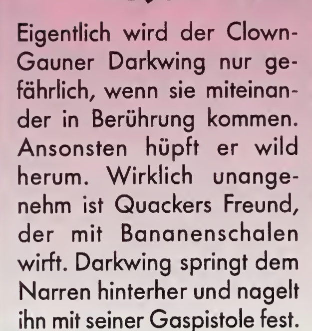
Wer hat da behauptet, Darkwing Duck könne nicht fliegen. Er pumpt sich einfach einen Ballon auf und schon schwebt er dahin. Häuserschluchten verlieren mit dieser Technik schnell ihren Schrecken.

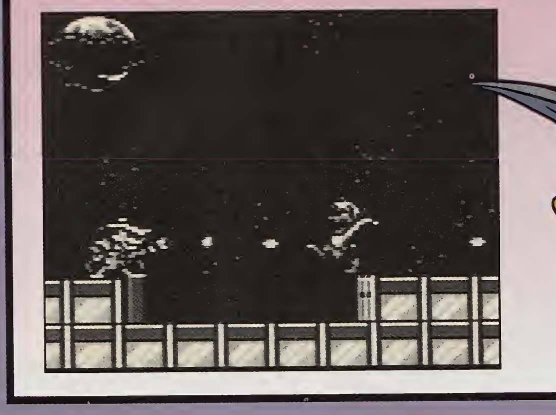




WOLF DUCK

Kaum scheint das fahle Mondlicht in die Straßen der Stadt, schon wird aus dem sonst recht friedlichen Wolfduck ein bösartiges Monster. Am liebsten wirft er mit schweren Kisten um sich. Darkwing weicht geschickt aus und wartet, bis der Mond hinter den Wolken verschwindet – Wolfduck schrumpft sofort und Darkwing attackiert mit der Gaspistole. Das war's!









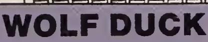




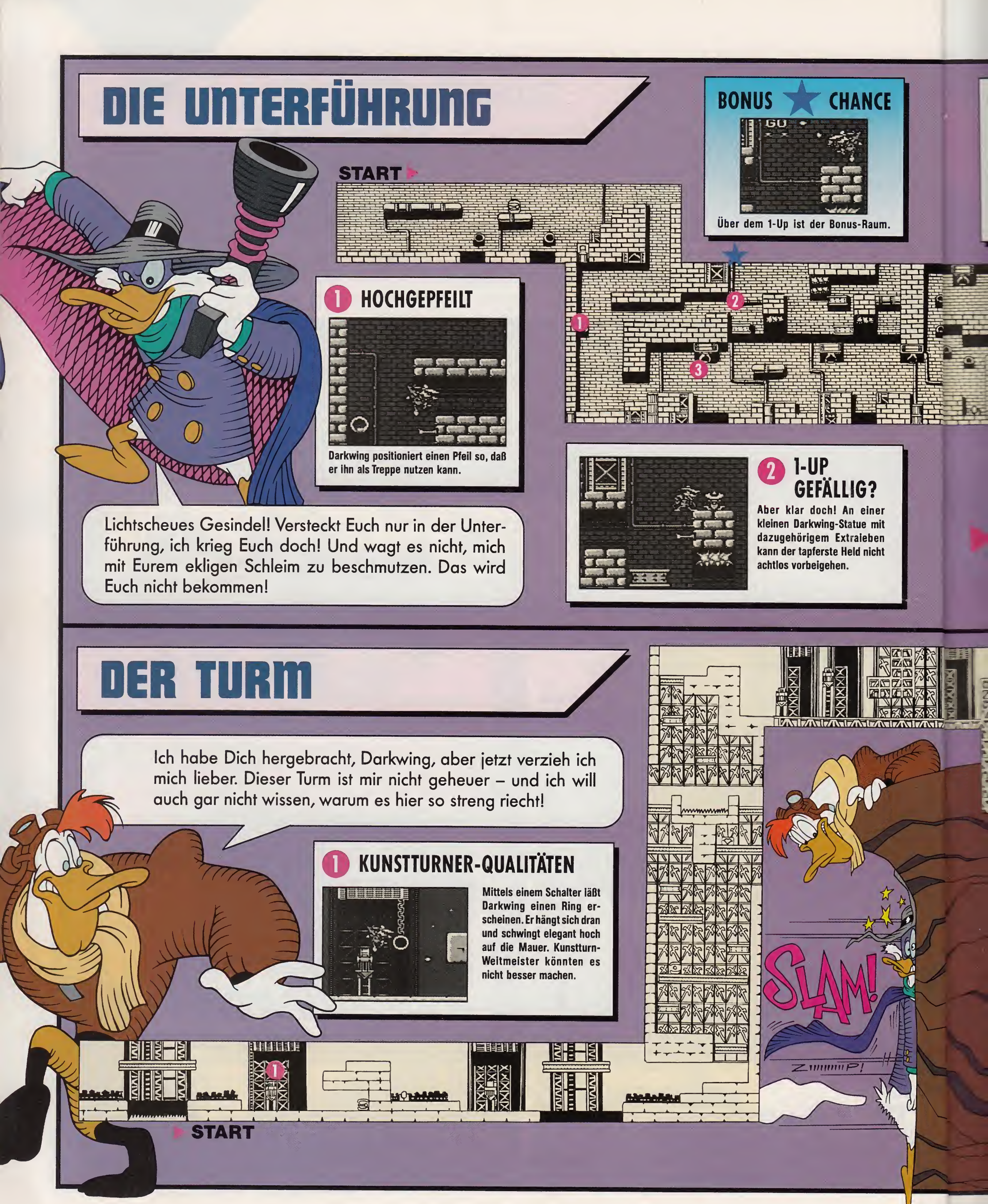








WOLF DUCK ▶



DIE UNTERFÜHRUNG

BONUS ★ CHANCE

Über dem 1-Up ist der Bonus-Raum.

1 HOCHGEPFEILT

Darkwing positioniert einen Pfeil so, daß er ihn als Treppe nutzen kann.

2 1-UP GEFÄLLIG?

Aber klar doch! An einer kleinen Darkwing-Statue mit dazugehörigem Extraleben kann der tapferste Held nicht achtlos vorbeigehen.

Lichtscheues Gesindel! Versteckt Euch nur in der Unterführung, ich krieg Euch doch! Und wagt es nicht, mich mit Eurem ekligen Schleim zu beschmutzen. Das wird Euch nicht bekommen!

DER TURM

Ich habe Dich hergebracht, Darkwing, aber jetzt verzieh ich mich lieber. Dieser Turm ist mir nicht geheuer – und ich will auch gar nicht wissen, warum es hier so streng riecht!

1 KUNSTTURNER-QUALITÄTEN

Mittels einem Schalter läßt Darkwing einen Ring erscheinen. Er hängt sich dran und schwingt elegant hoch auf die Mauer. Kunstturn-Weltmeister könnten es nicht besser machen.

START



3 STOCKFINSTER...

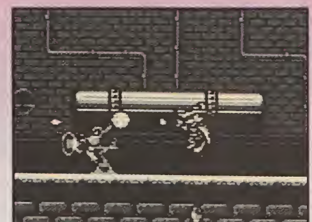




...ist es in diesem Tunnel. Um etwas Licht in die Sache zu bringen, knipst Darkwing die Deckenlampen an.

LIQUIDATOR

Ist ja wirklich eklig – dieser Schleim! Liquidator genießt sein schleimiges Äußeres offenbar noch, denn sobald er Schleim verliert, taucht er wieder ein in das Glibberzeug. Darkwing wartet die Entschleimphase ab und schießt dann.





AB-
WÄRTS

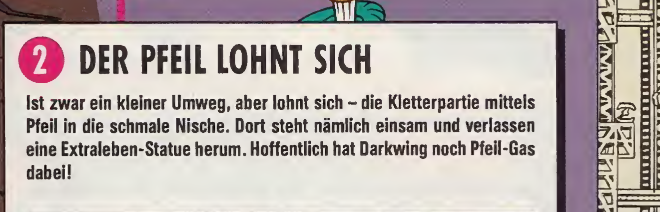


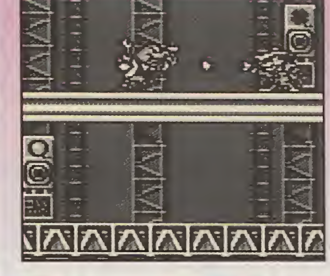
LIQUIDATOR ▸

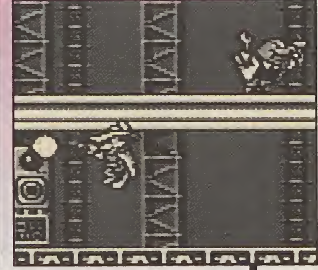
MOLIARTY

MOLIARTY

Der verkappte Erfinder bastelt im Turm irgendeine merkwürdige Maschine zusammen. Kaum taucht Darkwing auf, benutzt Moliarty sein Werkzeug als Wurfgeschoß. Zum Glück ist Darkwing aber einer der schnellsten Superhelden überhaupt.

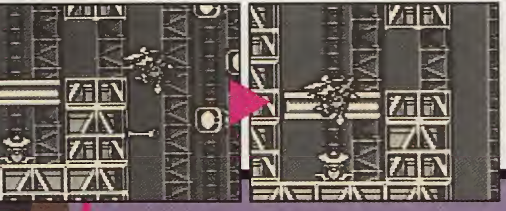




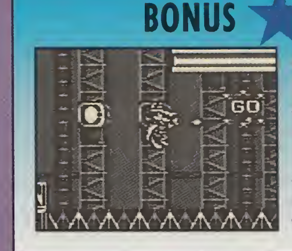


2 DER PFEIL LOHNT SICH

Ist zwar ein kleiner Umweg, aber lohnt sich – die Kletterpartie mittels Pfeil in die schmale Nische. Dort steht nämlich einsam und verlassen eine Extraleben-Statue herum. Hoffentlich hat Darkwing noch Pfeil-Gas dabei!



BONUS CHANCE



Nach rechts schießen und der Eingang zum Bonus-Raum wird sichtbar. Rein kommt Darkwing allerdings nur, wenn er sich von oben runterfallen läßt. Nur sein sechster Duck-Sinn konnte ihn auf diese brillante Idee bringen – was für ein bescheidener Held!

KIRBY'S DREAM LAND™

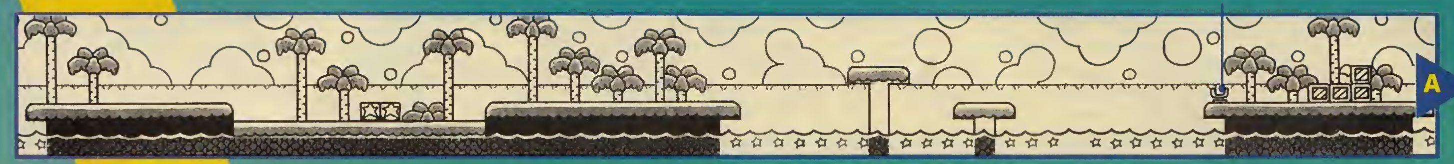
Kirby räumt auf mit König Nickerchens Bande!

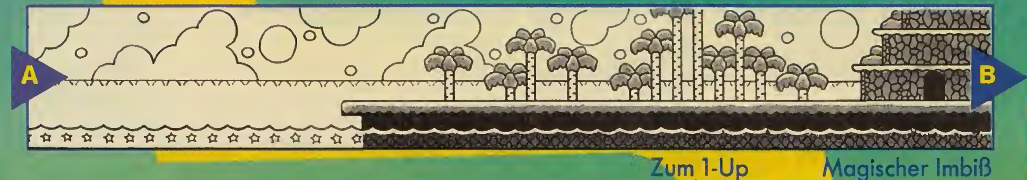
Als König Nickerchen mit seinem Diebsgesindel ins Dreamland einfiel und alle Glitzersterne stahl, gab es kein Halten mehr für den jungen Kirby. Sofort machte er sich auf den Weg zum Berg Dedede, um dem ruchlosen Nickerchen die Sterne wieder abzujagen. Ohne die Glitzersterne können die Dreamlander ihre Nahrungsmittelvorräte nämlich nicht mehr auffüllen. Eine Katastrophe, die Kirby verhindern will. Die ersten Etappen dieser abenteuerlichen Sternenjagd hat er bereits gemeistert! (pn)

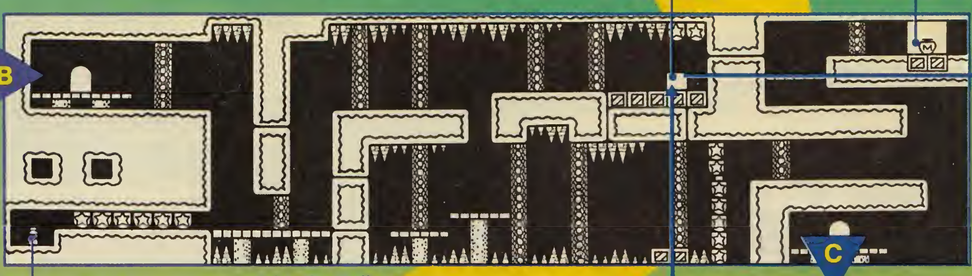


STAGE 3 SCHWIMMENDE INSELN

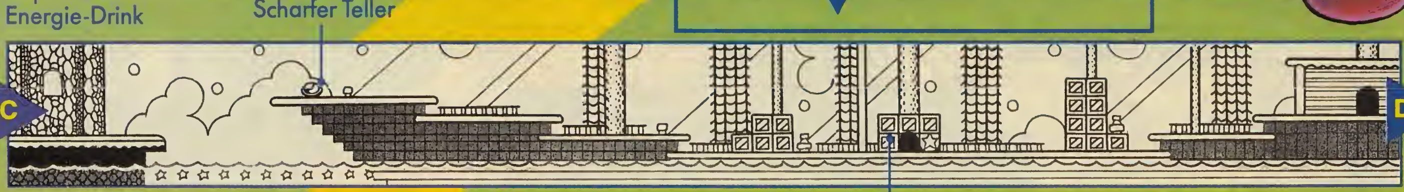
Ehemals ein wahres Ferienparadies, aber jetzt haben Nickerchens Gefolgsleute hier das Sagen. Nur gut, daß der wasserscheue Kirby hervorragend springen und fliegen kann.

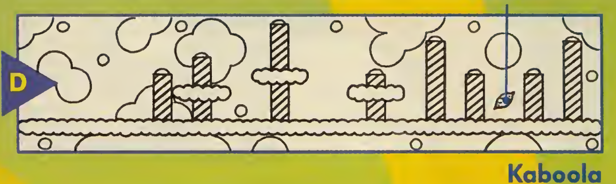












Extra-Kirby



Ausnahmsweise schwimmt Kirby mal wirklich gerne in die Tiefe, denn es wartet ein wertvolles 1-Up auf ihn.

Kaboola

Der Feigling hat sich in einem Zeppelin inklusive Kanone verschanzt. Die Minzblattpower macht das Duell aber zu einem Spaziergang für Kirby: Er spuckt dem Widerling immer wieder eine geballte Ladung Luftblasen entgegen. Allerdings, wenn der Zeppelin anfängt zu spinnen – oder Kaboola, besser gesagt – sollte Kirby sich ganz schnell oben oder unten in Sicherheit bringen, sonst wird aus dem Spaziergang ein Alptraum.



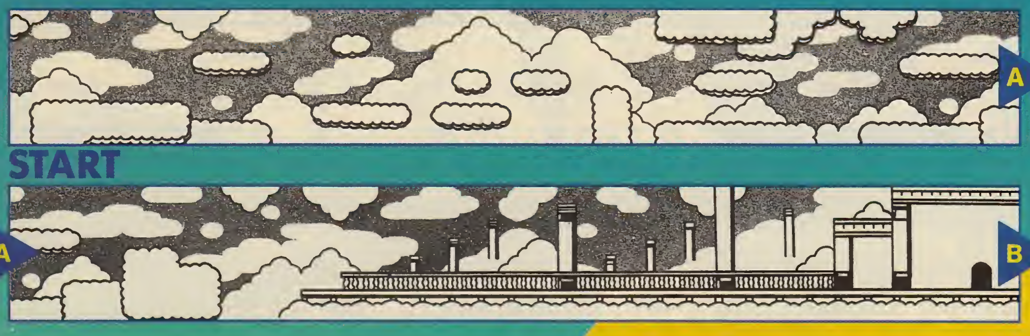
Den Kanonenkugeln fliegt Kirby aus dem Weg, denn sonst wäre das Duell mit Kaboola schnell beendet – zu Ungunsten Kirbys.



Dank der phantastischen Minzblattpower spuckt Kirby so kraftvoll Luftblasen, daß Kaboola schon bald die Luft ausgeht.

STAGE 4 BUBBLY WOLKEN

Richtig gemütlich haben es sich die üblen Gestalten in ihrem Wolken-Domizil eingerichtet – ganze Paläste findet Kirby hier vor. Und eine gewisse Familie Cracko stellt sich dem mutigen Dreamlander in den Weg. Keine himmlische Erfahrung!







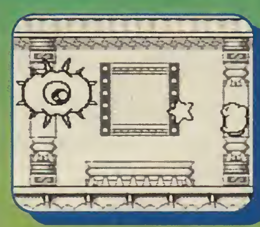


Cracko jun.

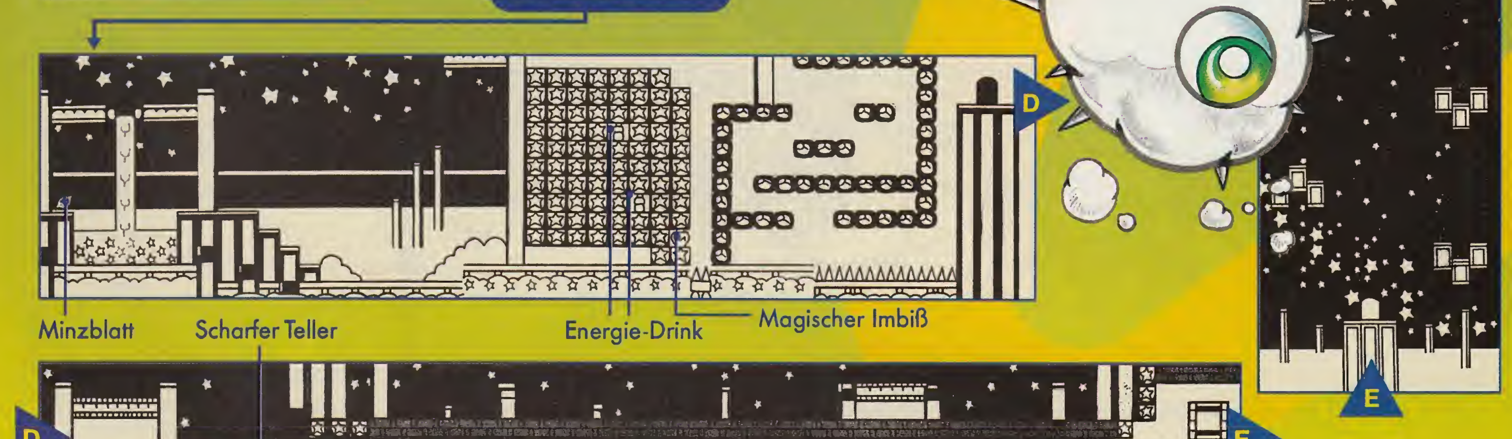
Der Cracko-Bengel versucht Kirby das Leben schwer zu machen und spuckt eklige Viecher aus. Doch der Dreamlander weiß sich zu helfen: Er spuckt dem frechen Halbwüchsigen die Viecher wieder zurück – mit Sternenpower!

Cracko sen.

Vater Cracko ist ganz schön furchteinflößend – riesig groß und ungemein schnell. Kirby nimmt all seinen Mut zusammen, versucht auszuweichen und spuckt dem Herrn das Ausgespuckte wieder entgegen.



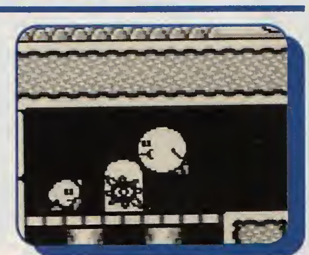
Cracko sen.



STAGE 5 BERG DEDEDE

GREEN GREENS

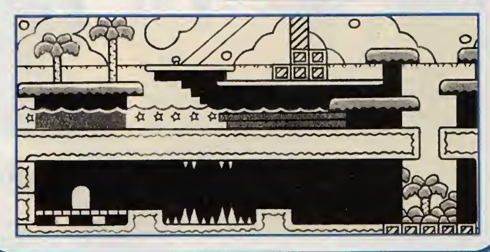




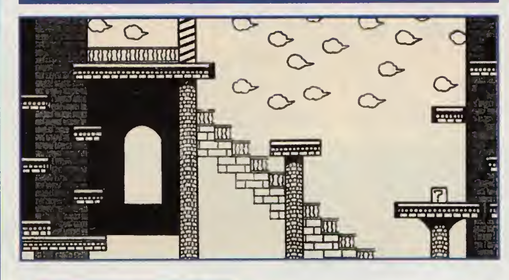
Stump Stumpf will es einfach nicht begreifen, daß er den jungen Dreamlander Kirby nicht stoppen kann. Nach dem Debakel im ersten Kapitel des Abenteuers versucht der Riesenbaum nochmals sein Glück. Wie wird das Duell dieses Mal ausgehen? Wird Kirby in der Lage sein, die Äpfel des Baumes zurückzuspucken? Stump Stumpf wird sich besondere Mühe geben. Schließlich beobachtet König Nickerchen alles sehr genau!

SCHWIMMENDE INSELN

Auch Kaboola gibt noch einmal sein Bestes, um Kirby aufzuhalten. Und er ist stärker geworden im Vergleich zur ersten Begegnung der beiden. Schnell findet Kirby heraus, daß er am sichersten links von Kaboola aufgehoben ist, weicht den Kanonenkugeln aus und feuert, was das Mundwerk hergibt.



BURG LOLOLO





Lololo und Lalala haben fleißig trainiert und sind jetzt noch schneller mit ihren Kisten als vorher. Nachdem Kirby seinen Doppelgänger aus dem Weg geräumt hat, sieht er sich den Zwillingen gegenüber.

BUBBLY WOLKEN



Auf dem Berg Dedede hat sich auch Kracko seine Zweitwohnung eingerichtet. Das ist keine Überraschung für Kirby. Nachdem er den Wolken-Wirrkopf aufgestöbert hat, versucht er mit der bewährten Angriffstechnik einen Sieg davonzutragen. Mit Erfolg, wie sich sehr bald herausstellt. Kracko war sich nämlich so siegesgewiß, daß er von seinem bewährten Schema kein Stück abgerückt ist. Kirby kann das nur recht sein.

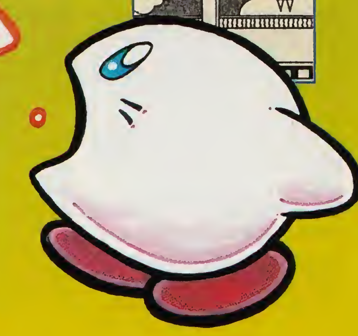


KÖNIG NICKERCHEN

Es war ein langer Weg! Etwas müde nähert sich Kirby dem Boss aller Gauner – König Nickerchen. Nickerchen läßt sich für den Ringkampf mit Kirby einiges einfallen, aber Kirby ist auf alles gefaßt!







MEGA MAN II™



EIN ROBOTER UND SEIN FREUND

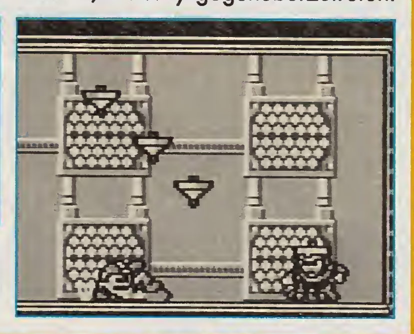
Dr. Lights neueste Erfindung, der nukleare Zeitabsauger ist verschwunden. Alles spricht dafür, daß Dr. Wily ihn gestohlen hat. Nun schickt Light seinen Roboter Mega Man und dessen neuen Freund Flitz los, die Maschine wiederzuholen. (pn)

ACHT GEFÄHRLICHE ANDROIDEN!

Zwischen Mega Man und dem glücklichen Ende seiner Mission stehen acht Androiden, die Dr. Wily höchstpersönlich zusammengebaut hat. Mit ihren jeweiligen Spezialwaffen sind sie in der Lage, Mega Man den Tag zu verderben. Doch der freundliche Roboter weiß sich zu wehren – eine Spezialwaffe nach der anderen jagt er dem Wily-Gefolge ab. Eines ist fest in seinem Kopf einprogrammiert: Erst wenn alle acht Androiden besiegt sind, bekommt Mega Man die Chance, Dr. Wily gegenüberzutreten.



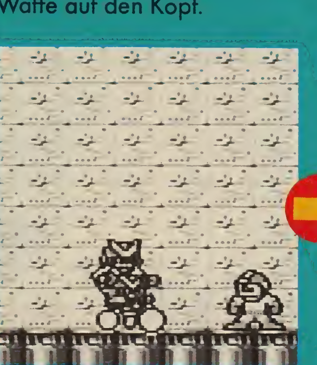
Einem Androiden nach dem anderen jagt Mega Man die Spezialwaffen ab, um sie selbst nutzen zu können.



SEHR NÜTZLICH: DER SAKUGARNE

SPRINGLEBENDIG!

Mega Man hat endlich alle Androiden besiegt und macht sich schon bereit, Dr. Wily entgegenzutreten. Doch zu früh, wie sich herausstellt. Der Spezial-Roboter Quintet stellt sich Mega Man in den Weg. Wie ein Verrückter hüpft er auf seinem Sakugarne, eine Art Hi-Tech-Pogo-Stab, herum. Nach einer kurzen Schrecksekunde erkennt Mega Man, daß alles gefährlicher aussieht als es ist. Am besten zielt Mega Man mit der Needles-Waffe auf den Kopf.



Nach acht siegreichen Duellen mit Androiden steht Mega Man dem geheimnisvollen Hüpf-Roboter Quintet gegenüber.



Quintet wirbelt ganz schön viel Staub auf mit seinem Gehüpfe, aber Mega Man weiß sich zu wehren.

DAS FINALE: DR. WILYS ENDE NAHT!

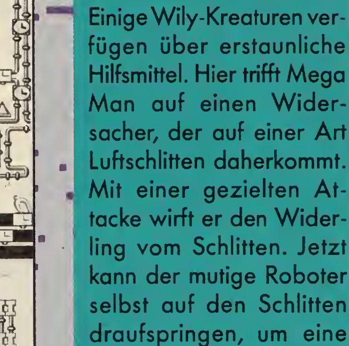
Nichts kann Mega Man noch davon abbringen, Dr. Wily den nuklearen Zeitabsauger abzunehmen. Auch die Schikanen, die Wily in seinem flugfähigen Mobilheim eingebaut hat, ändern daran nichts.

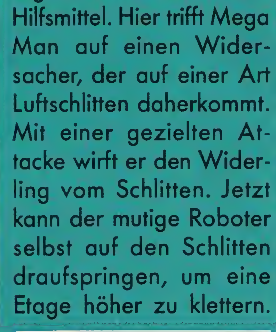
KLUGER SCHACHZUG!

Dr. Wily liebt besonders tückische Fallen. Nur mit ganz speziellen Mitteln lassen sich die tückischen Maschinen ausschalten. An dieser Stelle hilft zum Beispiel der Blätter-Schild weiter.



Nur mit Spezialwaffen kommt Mega Man in Dr. Wilys Raumschiff vorwärts.

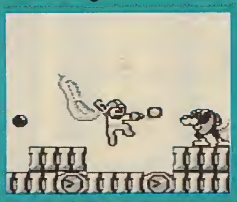






KÖPFCHEN!

Überall lauert die Gefahr, doch Mega Man wehrt sich tapfer. Diesen Gegner räumt er mit gezielten Schüßen auf die Kopfpartie aus dem Weg.



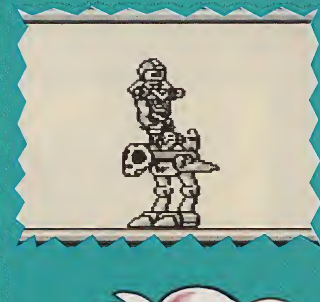
PLÄTZE TAUSCHEN

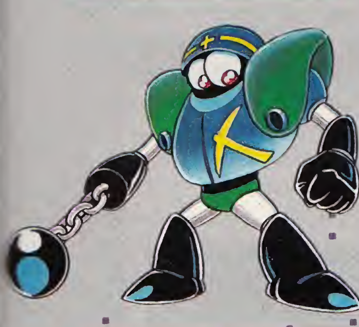
Einige Wily-Kreaturen verfügen über erstaunliche Hilfsmittel. Hier trifft Mega Man auf einen Widersacher, der auf einer Art Luftschlitten daherkommt. Mit einer gezielten Attacke wirft er den Widerling vom Schlitten. Jetzt kann der mutige Roboter selbst auf den Schlitten draufspringen, um eine Etage höher zu klettern.



KURZ VOR DEM ZIEL!

Der Verdacht, den Dr. Light gehegt hatte, bestätigt sich: Dr. Wily hat den nuklearen Zeitabsauger wirklich gestohlen! Grund genug für Mega Man, sich in ein haarsträubendes Duell mit dem genialen, aber krankhaft bösen Wissenschaftler zu stürzen. Welche Waffe bringt Wily am stärksten ins Wanken?



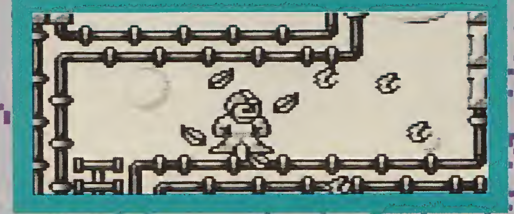






AUGEN AUF, MEGA MAN!

Die richtige Spezialwaffe in der passenden Situation – das ist das Geheimnis von Mega Mans Erfolg. Hier setzt der pfiffige Roboter das Blätter-Schild ein und verschafft sich einen Vorteil.



SPRUNGGEWALTIG

In versteckten Nischen sind hilfreiche Energietanks, die Mega Man gut gebrauchen kann.



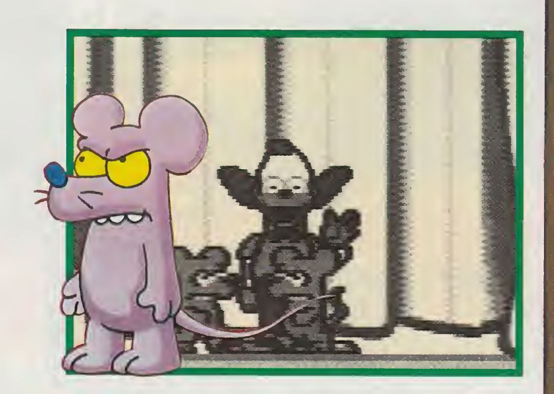


KRUSTY'S FUN

Nichts als Ärger!



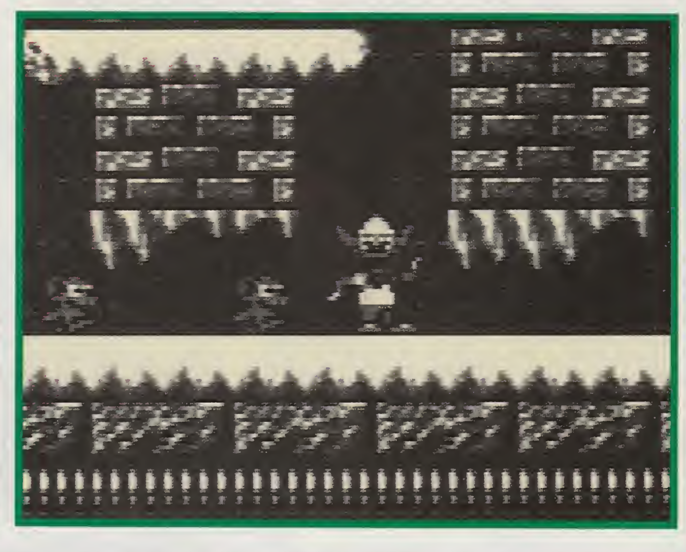
Krusty ist ein erfolgreicher Fernsehstar und der erklärte Lieblingsclown von Bart Simpson. Aber was in Krustys Haus vor sich geht, spottet jeder Beschreibung: Unmengen von Ratten haben sich breit gemacht. (pn)



Vorhang auf für Krusty!



Mit seinem makaberen Humor bringt Krusty auch die abgebrühtesten Fans zum Grinsen. Für Bart Simpson ist der Fernsehstar ein echtes Vorbild – Krustys Sprüche sind eben die coolsten.

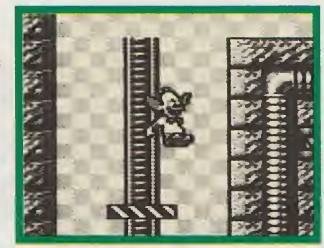


N HOUSE™

Clownereien

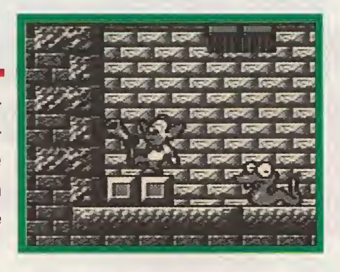
Wenn es darum geht, die Ratten aus seinem Funhouse zu vertreiben, kennt Krusty keine Gande. Mit seiner ganzen Kraft und mit Köpfchen setzt er sich für diesen Plan ein. Krustys Haus soll sauber werden!

Springen



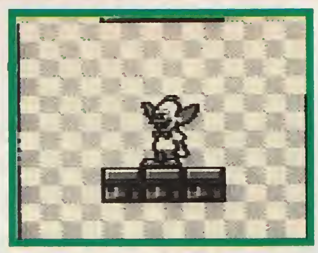
Der Clown ist ein wahrer „Springinsfeld". Jahrelanges Training und spezial-angefertigte Schuhe helfen ihm über jedes Hindernis hinweg und überall rauf.

Fußtritte



Um an seine in Kisten verpackten Vorräte ranzukommen, verteilt Krusty kräftige Fußtritte. Das ist eben Clownsart, frische Energie zu tanken.

Konstruieren



Architekt, das wäre auch noch ein Beruf nach Krustys Sinn gewesen. Immer einen Stein in der Tasche, baut er sich wenn nötig schnell mal eine Treppe.



Cremetörtchen



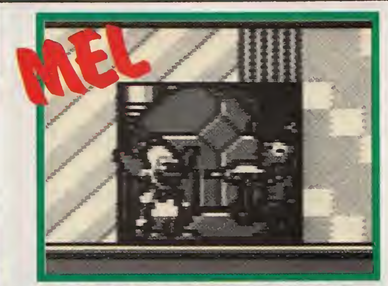
Andere mögen sie ja verspeisen, aber Krusty benutzt die klebrigen Kalorienbomben lieber als Wurfgeschosse gegen verfressene Rattenfreunde.

BART

Ein ganz normaler Junge – wahnsinnig cool, weder auf den Mund noch auf den Kopf gefallen. In der Schule eher mittelmäßig und ständig im Streß mit seiner Familie macht Bart sich gern mal ein wenig Luft. Was ihm so tagtäglich passiert, darüber könnte man abendfüllende Filme drehen.

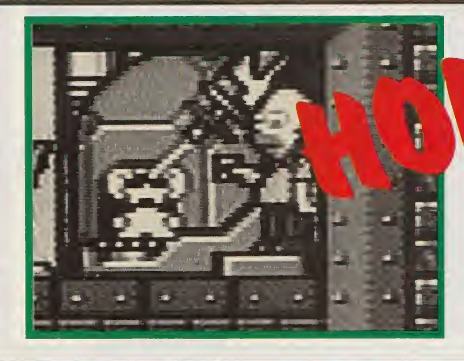


MEL



Wie schon in der allwöchentlichen Krusty-Fernsehshow darf Mel auch bei der Rattenjagd nur Statist spielen.

HOMER



Nein, perfekt ist der Vater von drei Kindern nicht, aber Homer Simpson hat es ja auch nicht leicht. Sein Job ist eine schlechtbezahlte Tretmühle und der Alltag wird ihm auch noch die letzten Haare vom Kopf fressen. Als Krusty ihn fragte, ob er ihm nicht mit den Ratten helfen könnte, war Homer froh, mal ein wenig Abwechslung in sein Leben bringen zu können.

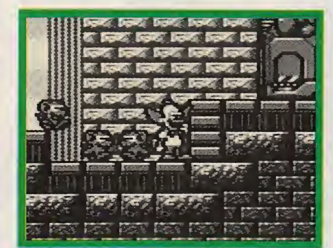
CORPORAL

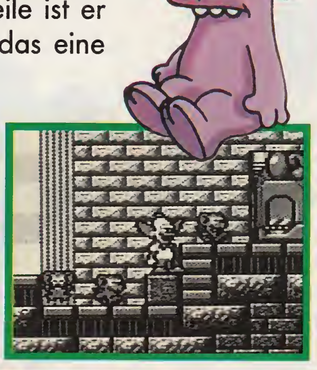


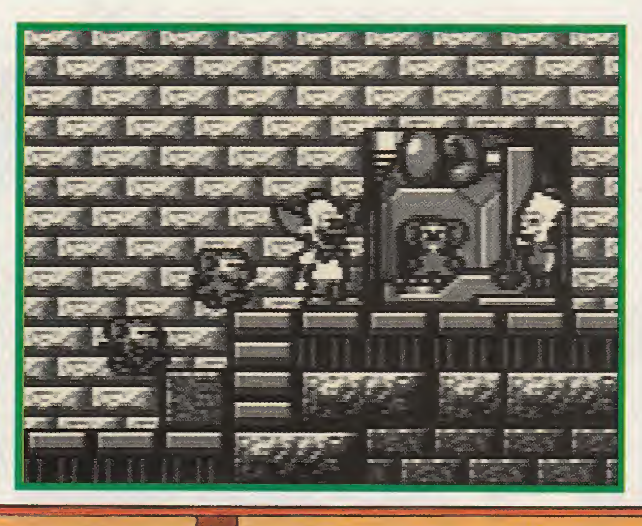
Den etwas einfältigen Riesenkerl wünscht sich niemand zum Feind. Für Krusty würde der Corporal aber alles tun.

Willkommen im Funhouse!

Gerade die vertrackte Bauweise des alten Gemäuers hat Krusty damals, als er das Funhouse kaufte, so gut gefallen. Mittlerweile ist er nicht mehr so sicher, ob das eine gute Entscheidung war.



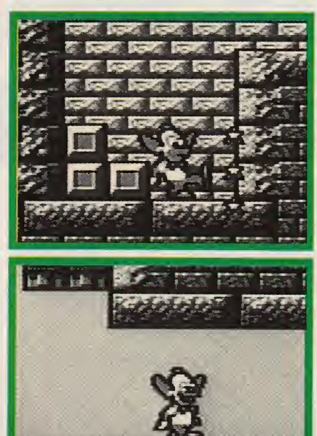




Flügel 1

Ein Geheimgang

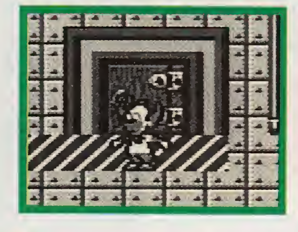
Um im ersten Gebäudetrakt wirklich alle Ratten zu erwischen, muß Krusty einen magischen Block finden, der nach seiner Aktivierung einen Geheimgang öffnet.

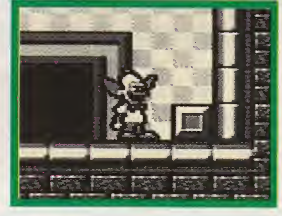


Flügel 2

In die oberen Räume des zweiten Hausflügels hat Krusty noch nie hineingeschaut. Doch nun führt kein Weg herum: Er muß hoch! In einem der unteren Räume befindet sich ein spezieller Block, der unter den Türen eine Plattform entstehen läßt.

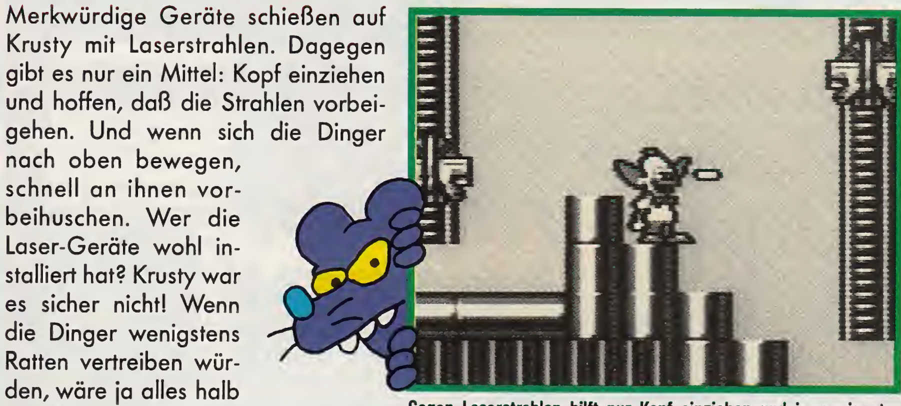
Unerreichbare Räume





Der Laser-Angriff

Merkwürdige Geräte schießen auf Krusty mit Laserstrahlen. Dagegen gibt es nur ein Mittel: Kopf einziehen und hoffen, daß die Strahlen vorbeigehen. Und wenn sich die Dinger nach oben bewegen, schnell an ihnen vorbeihuschen. Wer die Laser-Geräte wohl installiert hat? Krusty war es sicher nicht! Wenn die Dinger wenigstens Ratten vertreiben würden, wäre ja alles halb so schlimm.



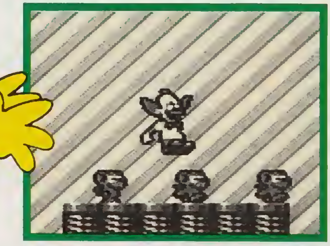
Gegen Laserstrahlen hilft nur Kopf einziehen und im geeigneten Moment an ihnen vorbeischlüpfen.



Flügel 3

Viel zu hoch!

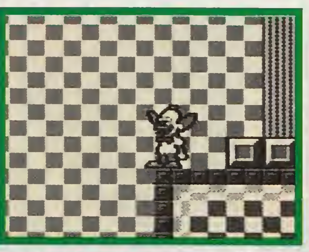
Gut, der erste und zweite Trakt ist rattenfrei, jetzt kommt der dritte. Und der hat es in sich. Selbst der sprunggewaltige Krusty ist auf die Hilfe von kleinen Trampolinen angewiesen, wenn er aus jeder Ecke die Ratten herausholen möchte.



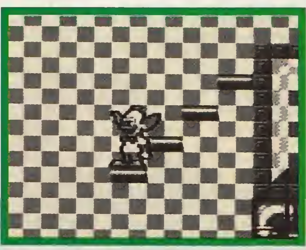
Findet Krusty ein Trampolin, dann weiß er, wo es weitergeht: Oben!

Funhouse Geheimnis

Wenn es auch manchmal so aussieht, als ginge es nicht mehr weiter, Krusty gibt nicht auf. Er springt einfach in die Richtung, in die er möchte und hofft darauf, daß irgendwo in luftiger Höhe eine Plattform auftaucht, die er vorher übersehen hat. Und das Schönste an dieser Taktik: Sie funktioniert erstaunlich oft!



Hier runterspringen ist lebensgefährlich – selbst für einen geübten Clown.

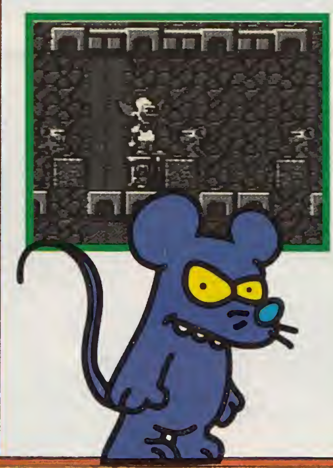


Aber Krusty hat Glück: Unsichtbare Plattformen werden bei Berührung sichtbar.

Flügel 4

Ratte in Aspik

Gerät eine Ratte in ein Einweckglas hinein, kann sich Krusty freuen, denn das Glas dient als Treppe für die anderen Nager. Sobald die „eingelegte" Ratte ihren Zweck erfüllt hat, zerbricht Krusty das Glas.

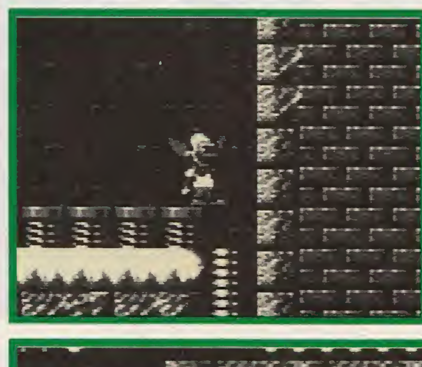


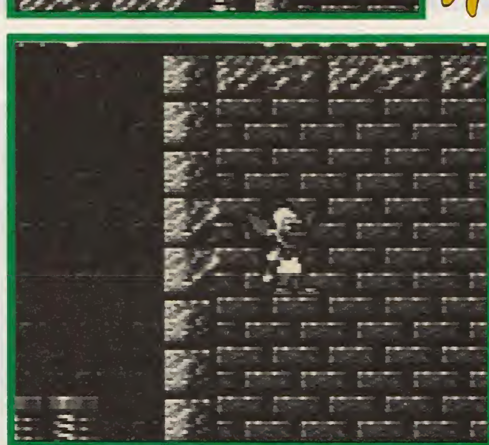
Flügel 5

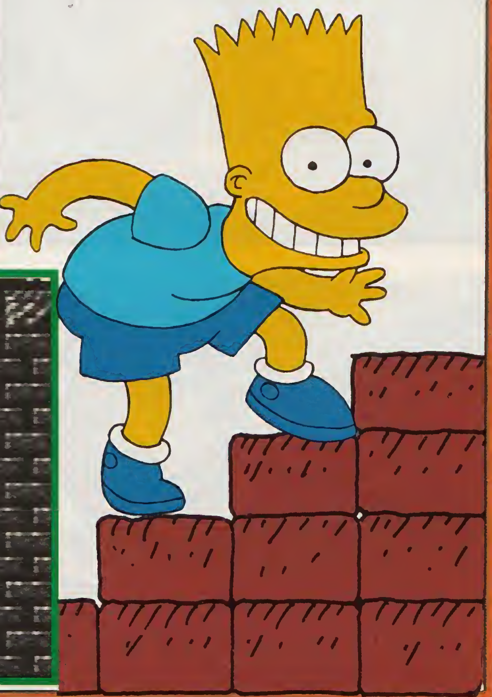
Unsichtbare Plattformen

In diesem Gebäudeteil führen einige Türen auch nach draußen und es ist ziemlich dunkel. Viele Plattformen kann Krusty gar nicht richtig sehen.

So springt er auf gut Glück einfach mal hoch und freut sich über jeden Halt, den er unvermutet findet. Auch die Suche nach speziellen Bonus-Blöcken lohnt sich hier.

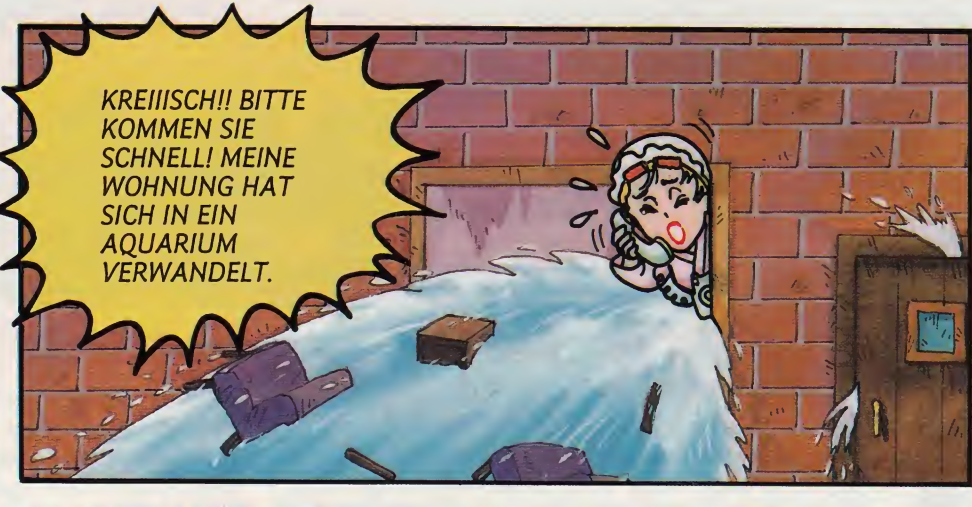




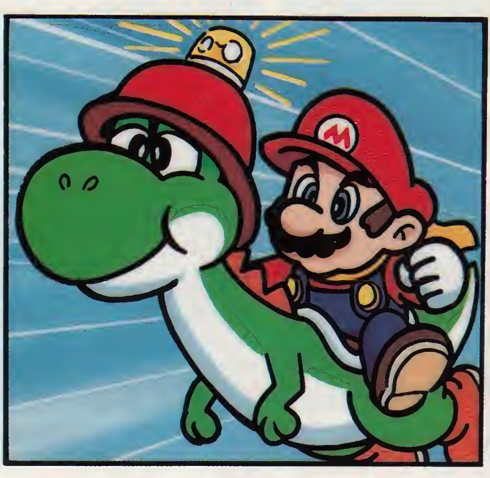


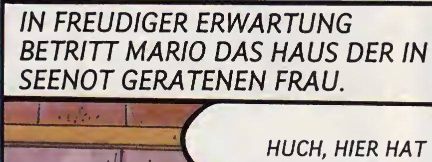
SUPER MARIO

MARIO IM WUNDER-LAND



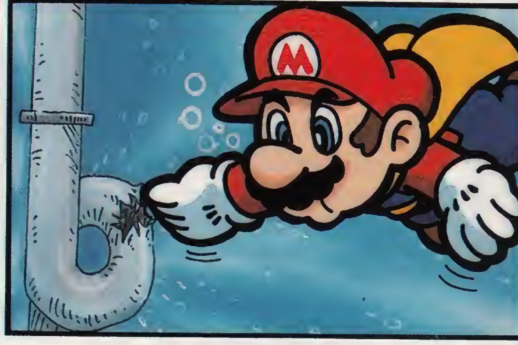




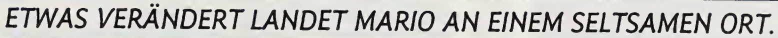


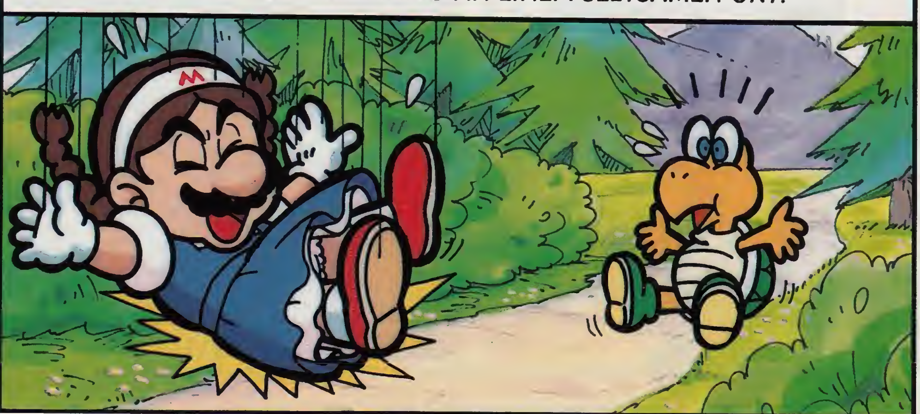













NANU?! WO BIN ICH DENN GELANDET? UND VOR ALLEM, WO IST MEINE LATZHOSE? ICH WILL ZURÜCK NACH HAUSE.


HAST DU EINEN WUNSCH, DANN GEH ZUM ZAUBERER, ER WIRD IHN DIR ERFÜL-LEN. FOLGE DEM WEGWEISER...

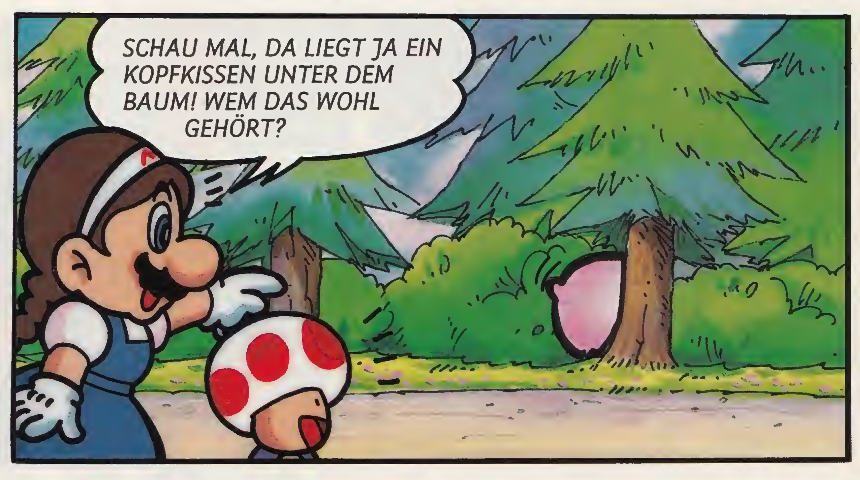

DA
OBEN
DORT
SCHWUPP!!
!


DA
OBEN
DORT
UNTE
?
HE, DU TROTTEL!! GLOTZ NICHT SO BLÖD AUF DEN WEG-WEISER. SIEH LIEBER ZU, DASS DU VON MIR RUNTERKOMMST!


AUTSCH! ETWAS VOR-SICHTIGER, WENN ICH BITTEN DARF!


ENTSCHULDIGE BITTE, ICH HABE DICH NICHT GESEHEN, WER BIST DU?
ICH BIN TOAD UND BIN AUF DEM WEG ZUM ZAUBERER. ICH HABE GEHÖRT, ER ERFÜLLT WÜNSCHE UND ICH MÖCHTE, DASS ER MICH GRÖSSER MACHT, ICH WILL NICHT MEHR KLEIN SEIN.


GEMEINSAM SETZEN DIE BEIDEN IHREN WEG FORT. TOAD ERZÄHLT MARIO, WIE SEHR ER SICH DARAUF FREUT, GRÖSSER ZU WERDEN.


SCHAU MAL, DA LIEGT JA EIN KOPFKISSEN UNTER DEM BAUM! WEM DAS WOHL GEHÖRT?


URPLÖTZLICH ERWACHT DAS KOPFKISSEN ZUM LEBEN...
ICH BIN KEIN KOPF-KISSEN UND AUCH KEIN AIRBAG! ICH BIN EIN EDELKNÖDEL! ICH WÜNSCHTE, ICH WÜRDE ANDERS AUSSEHEN!

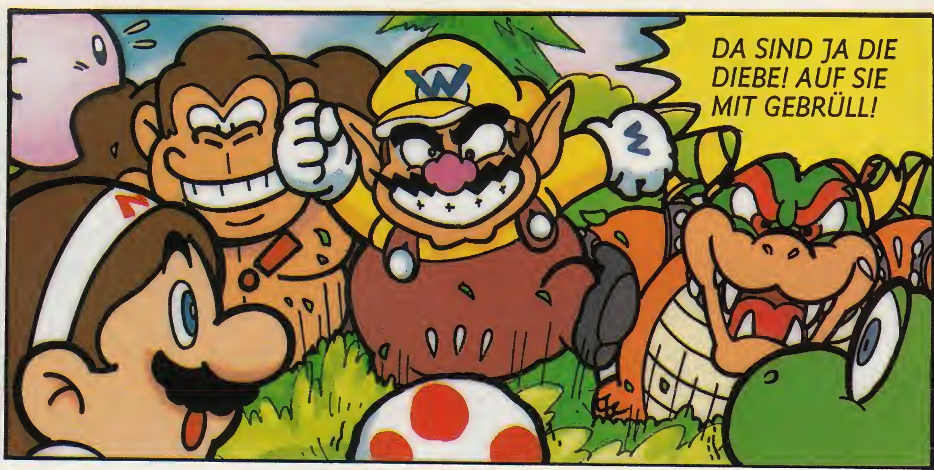

DIR KANN GEHOLFEN WERDEN! WIR SIND AUF DEM WEG ZUM ZAUBERER, ER WIRD AUCH DIR DEINEN WUNSCH ERFÜLLEN KÖNNEN.
COOL! ICH WÜRDE GERNE AUSSEHEN WIE MEGAMAN.

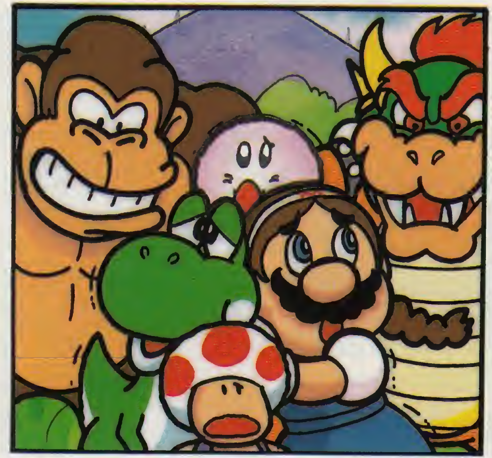



NANU?! WIE KOMMT DENN DER COMIC-ZEICHNER DAZU, AUGEN IN DEN BUSCH ZU MALEN?

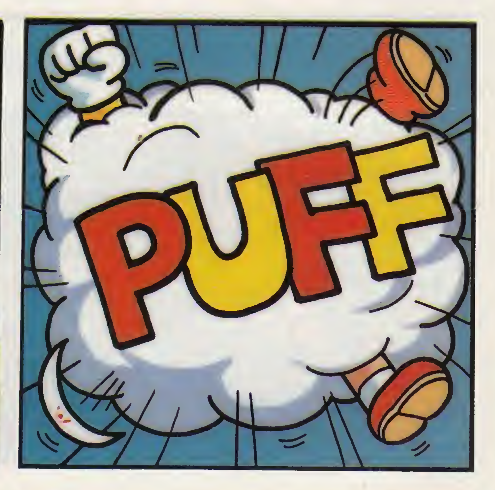

ICH BIN FERTIG! NIEMAND SIEHT MICH, WEIL ICH GENAUSO GRÜN, WIE DIE BÜSCHE BIN. ICH HASSE ES, GRÜN ZU SEIN.
DANN KOMM' DOCH EINFACH MIT ZUM ZAUBERER. ER KANN DICH SICHER NEU LACKIEREN.


WÄHREND DIE FREUNDE IHREN WEG FORTSETZEN, WERDEN SIE BEOBACHTET...


DA SIND JA DIE DIEBE! AUF SIE MIT GEBRÜLL!




IHR PAPPNASEN-GESICHTER HABT UNS UNSERE KEKSE GEKLAUT, DAS GIBT ÄRGER!


PUFF


DIE AUSEINANDERSETZUNG AUF DER ERDE WIRD AUS EINER FERNEN GALAXIE BEOBACHTET...


HE, WER STÖRT DA UNSERE PARTY?


KOMMT SCHON LEUTE, IHR KENNT MICH! ICH BIN DER FUCHS AUS DER FERNSEHWER-BUNG. HABT IHR VERGESSEN, DASS ICH ALLES BEOBACHTE?



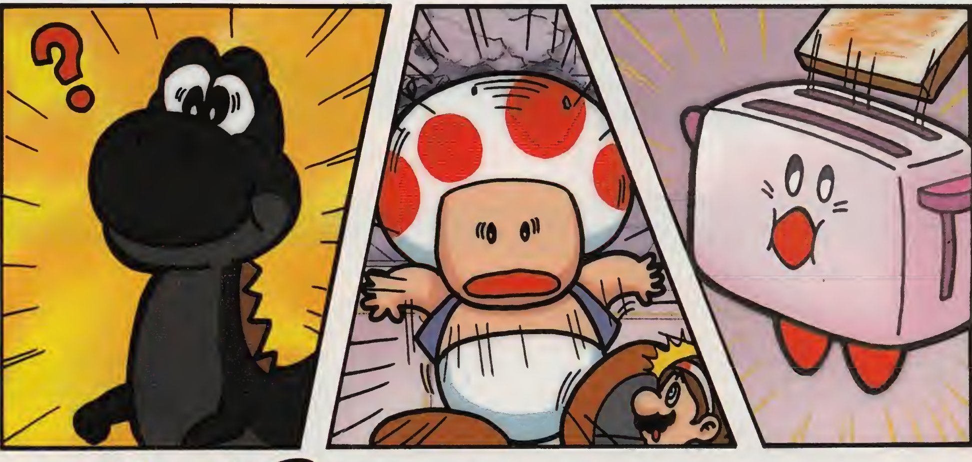

WÄHREND DIE SCHURKEN SICH AUS DEM STAUB MACHEN, WINKEN DIE FREUNDE DEM FREMDEN NACH…
UI, ER FLIEGT, ER KANN FLIEGEN! WEISST DU, WER DAS WAR, MARIO?
NEIN, ABER ICH BIN ALLERGISCH GEGEN FUCHSHAARE. ICH SCHÄTZE ABER, WIR WERDEN NOCH VON DIESEM TYP HÖREN.


ENDLICH ERREICHEN DIE VIER DAS SCHLOSS DES ZAUBERERS.


HI KIDS, ICH BIN CRAB, DER ZAUBERER! IRGENDWELCHE SORGEN, IRGEND-WELCHE NÖTE? ICH HELFE GERNE!


DAS HÄTTE ER NICHT SAGEN DÜRFEN…
ICH ZUERST! ICH HÄTTE GERN EIN ETWAS MODISCHERES OUTFIT! GEHT DAS?
SO WAS, MAN SIEHT MICH JA KAUM NOCH.
ICH BIN ZU KLEIN, ICH WILL GRÖSSER SEIN!
ICH WILL KEIN KOPFKISSEN MEHR SEIN!


OK, DAS MACHEN WIR. ICH BIN MEISTER IM LÖSEN VON PROBLEMEN. ZAPP!
ZAPP!


?


GREAT! DAS WÄRE ERLEDIGT, NUN ZU DIR, WAS WOLL-TEST DU NOCH GLEICH?
BITTE TU MIR NICHTS, ICH WILL DOCH NUR ZURÜCK NACH HAUSE UND DIESE ALBER-NEN KLAMOT-TEN LOS-WERDEN.

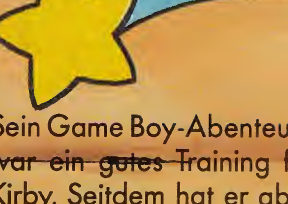

ZAPP!


W-WO BIN ICH? WER BIN ICH, UND WAS SIND DAS FÜR BUCHSTABEN VOR MEINER NASE?
GOTT SEI DANK, SIE LEBEN NOCH! ABER SIE LIEGEN AUF MEINER KATZE!
ENDE



Tief durchatmen!

Die Dreamlander können nicht mehr träumen! Was ist nur mit dem Traumbrunnen und dem magischen Sternzepter geschehen? Kirby, der mutige junge Dreamlander, der bereits auf dem Game Boy seine Tapferkeit bewies, geht der Sache nach. Der Schuldige ist schnell gefunden: König Nickerchen hat das Sternenzepter zerbrochen und die Einzelteile an seine Freunde verschenkt. Wird Kirby die Zepter-Teile wiederfinden? Ein neues spannendes Abenteuer mit deutschem Bildschirmtext für das NES. (pn)





Die Kirby-Power

Sein Game Boy-Abenteuer war ein gutes Training für Kirby. Seitdem hat er aber einiges dazugelernt. Hier nur ein paar Beispiele, die davon einen Eindruck geben.

Fliegen

Sein fliegerisches Können ist schon erstaunlich. Kaum ein Dreamlander beherrscht die Kunst des Aufpumpens und Abhebens so perfekt wie Kirby. Kein Wunder, daß er mittlerweile den Spitznamen „Luftkissen" verpaßt bekommen hat.











Flitzen

Kaum zu glauben, aber mit seinen kurzen Beinen kann Kirby rennen wie der Wind, daß es nur so staubt. Nickerchens Freunde werden dabei einfach über den Haufen gerannt. Eine phantastische Lauftechnik!

Schwimmen

Schon immer wollte Kirby seinen Freischwimmer machen. Endlich hat er es geschafft – und er ist ein phantastischer Schwimmer und Taucher. Seine kurzen Beine werden zu Flossen. Mit ihnen erreicht er ein erstaunliches Tempo.



Losschießen

Auch das hat Kirby dazugelernt: Einen enormen Energieschuß abfeuern. Das ist schon etwas ganz anderes im Vergleich zu seinem normalen Blubbern. Selbst der widerstandsfähigste Gegner streicht da schnell die Segel.





Dreamlander-Schätze

Energie-Drink

In großen 2-Liter-Flaschen befindet sich ein überaus nahrhafter Energiespender. Eigentlich für Hochleistungssportler entwickelt, leistet der Drink auch Kirby in diesem kräftezehrenden Abenteuer beste Dienste.



Magischer Imbiß

Alles, was die Dreamlander-Küche an nahrhaften Leckerbissen hergibt, wurde von freundlichen Kirby-Freunden in einen Rucksack gepackt. Heißhungrig stürzt sich Kirby drauf und frischt so seine gesamte Energie wieder auf.



1-Up

Hat noch keinem Dreamlander geschadet: Ein Extraleben. In der brenzligen Situation, in der sich Kirby findet, wird ihm jedes 1-Up sehr gelegen kommen. Ein Extraleben läßt Kirbys Adrenalinspiegel freudig hochschnellen.



Lolly

Was so ein bißchen Traubenzucker doch ausmachen kann: Für einige Sekunden ist Kirby unverwundbar und kann so viele Gegner ausschalten, wie er nur will. Schade, daß die Wirkung des Zuckerzeugs nicht länger anhält.



Sternenstab

Um überhaupt bis zu König Nickerchen auf dem Berg Dedede vordringen zu können, muß Kirby sieben Sternenstäbe erringen. Sie werden gut bewacht von den Stage-Bossen, die ihre Stäbe nicht freiwillig hergeben.



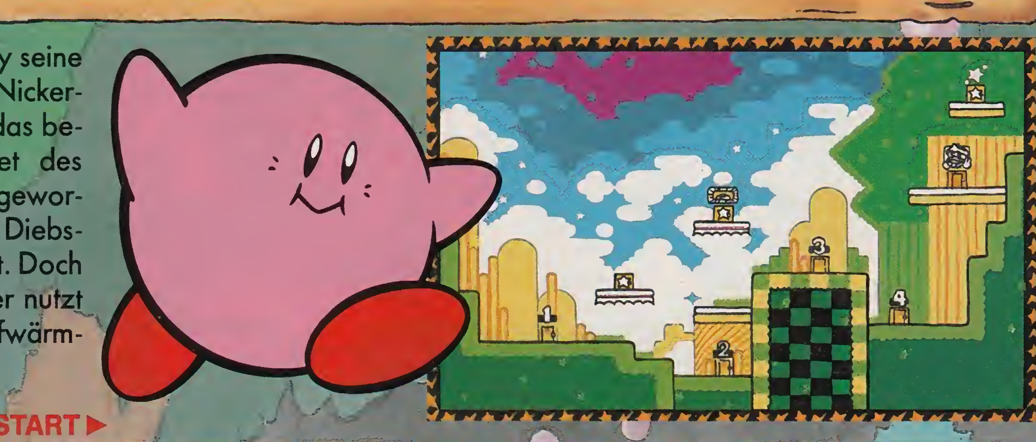
Warp-Stern

Das gibt es nur im Dreamland: Sterne, die Passagiere befördern. Kirby braucht nur auf einen solchen Stern aufspringen und schon wird er an schwer erreichbare Orte transportiert. Und das alles ohne einen Fahrschein lösen zu müssen.

Lololos Wäldchen

● LEVEL 1 ●

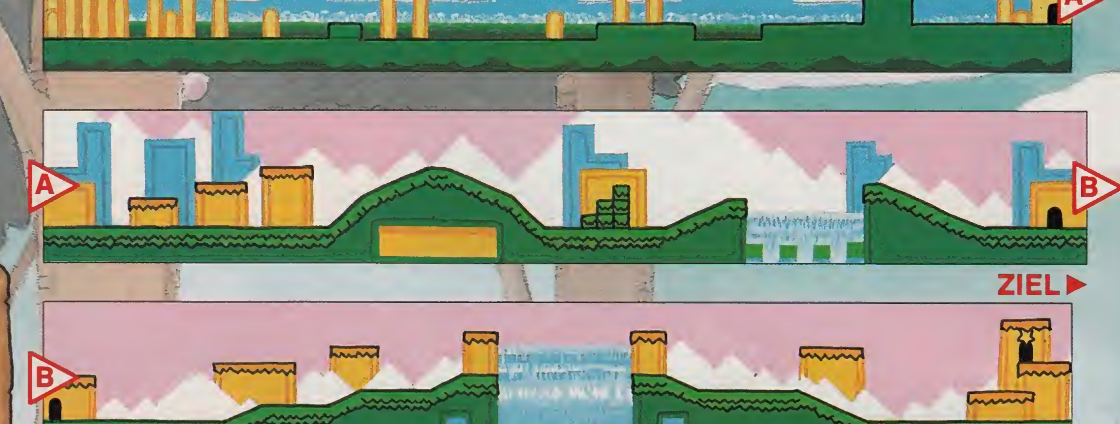
Mittels Warp-Stern erreicht Kirby seine erste Station auf dem Weg zu Nickerchen. Das Wäldchen war einst das bekannteste Gemüse-Anbaugebiet des Dreamlandes. Was ist daraus geworden?! Eine ganze Kompanie Diebsgesindel hat sich hier eingenistet. Doch das schreckt Kirby nicht, denn er nutzt die Chance, einer solchen Aufwärmrunde.



STAGE 1

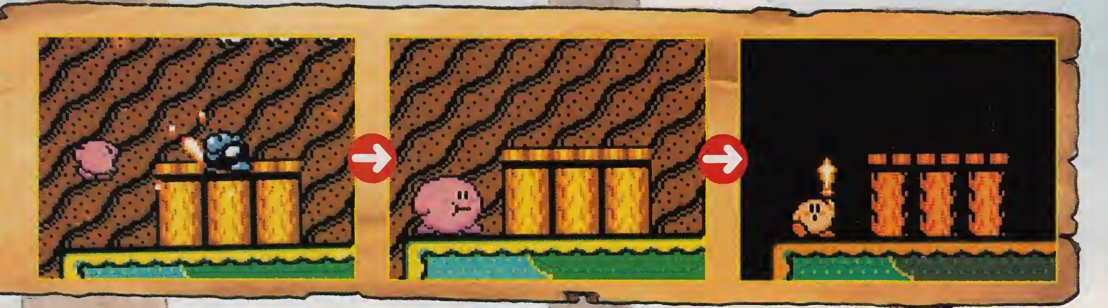
Erst wenn Kirby eine Stage geschafft hat, erscheint der Zugang zur nächsten. Bereits erledigte Stages kann Kirby nochmals betreten.

START ▶



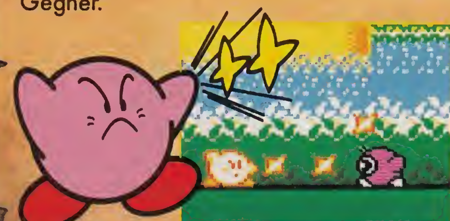
Kopierte Spezialitäten!

Das kann nur Kirby: Wenn er bestimmte Gegner inhaliert, kann er sich deren Spezialtechniken zu eigen machen. Zum Beispiel die Typen mit ihrem Schwert überlassen Kirby dann eben dieses. Wenn er es braucht, kann Kirby diese kopierte Kraft voll ausnutzen.



★ Beam ★

Kirby hat sich die Technik des Strahlens einverleibt. Die Strahlenattacke fürchtet jeder Gegner.



★ Feuer ★

Nicht übel! Feuer spucken macht sich nicht nur gut im Zirkus, sondern auch in Kirbys Abenteuer.



★ Elektro ★

Etwas Konzentration und schon lädt sich Kirby elektrisch auf und versetzt seinen Gegner einen Stromschlag.





STAGE 2

Zum ersten Mal geht Kirby in den Untergrund und trifft dort unten auch den ersten Stadthalter Nickerchens – Poppy Senior!

Poppy Senior

Der Bursche wirft mit Bomben – das ist eine Frechheit! Kirby weiß sich aber zu wehren, inhaliert die explosiven Kugeln und spuckt sie Poppy umgehend zurück.

STAGE 3

Überall hat Nickerchen hier Kanonen aufgestellt, gegen die Kirby nichts ausrichten kann.

★ Bumerang ★

Wie einen Bumerang kann Kirby die messerscharfen Metallscheiben werfen und sie kommen zu ihm zurück.

★ Amok ★

Benutzt Kirby diese Spezialpower, kann er alle kleineren Gegner in seiner näheren Umgebung auf einmal verscheuchen.

★ Feuerball ★

Kirby selbst wird zu einem gefährlichen Feuerball, dessen Berührung jeder Gegner fürchtet.



Bevor er diese Welt betritt, sollte Kirby sich in die Tür neben der von Stage 3 begeben und dem Ritter dort das Schwert abnehmen. Diese Waffe wird ihm eine große Hilfe in einer unfreundlichen Welt sein.

START ▶





Der alte Walroß

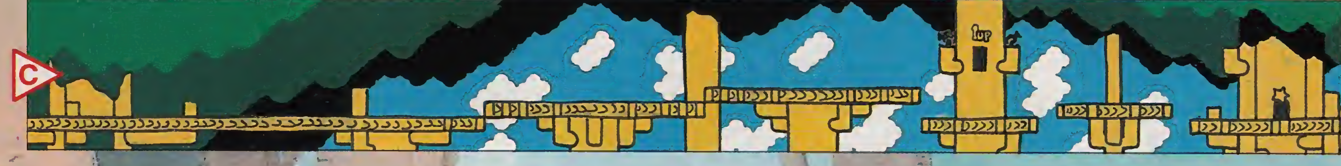
Ursprünglich lebte Walroß in den eisigen Nordmeeren. Wen wundert es da, daß er mit Eisblöcken wirft. Diese inhaliert Kirby und spuckt sie zurück, bevor sie schmelzen.







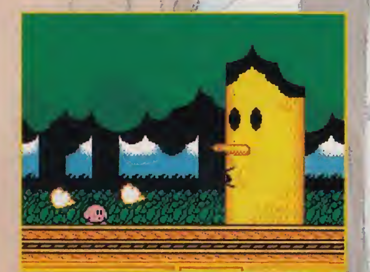
ZIEL ▶



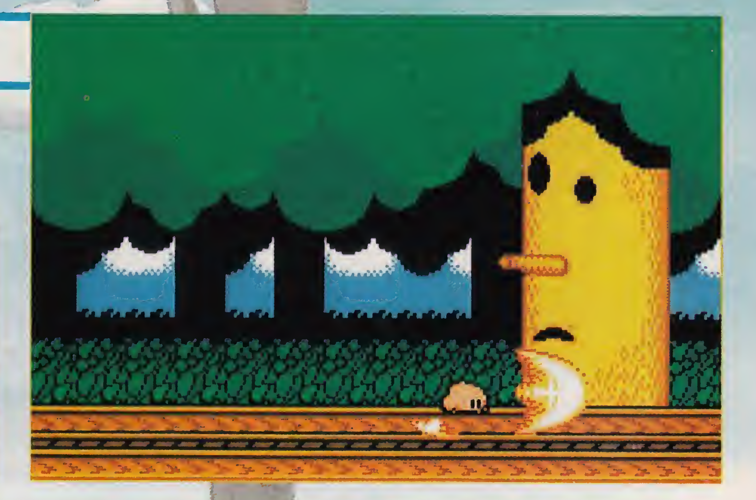


STUMP STUMPF

Ideal wäre es, wenn Kirby noch eine Waffe bei sich hätte. Ist das aber nicht der Fall, inhaliert Kirby die Baumfrüchte und spuckt sie ihm an die Rinde zurück. Ist ebenso wirkungsvoll!

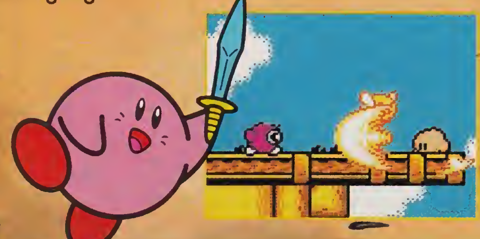






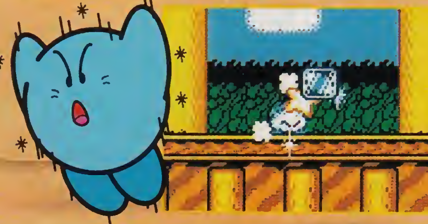
★ Schwert ★

Wenn Kirby einen Schwertritter inhaliert, steht ihm dessen Waffe zur freien Verfügung.



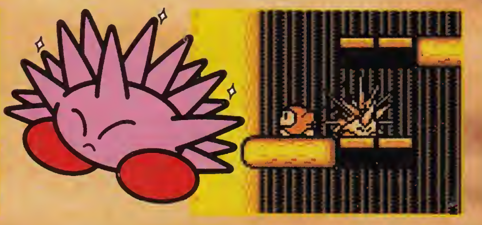
★ Eis ★

Zunächst wird ein Gegner durch Kälteschock betäubt und dann kann Kirby ihn bequem aus dem Weg räumen.



★ Igel ★

Kirby wird zu einem Igel der besonderen Art – er kann nämlich mit seinen Stacheln schießen.



Pluspunkte sammeln!

Immer mal wieder erhält Kirby die Chance, in einem Bonus-Spiel Extrapunkte zu sammeln und aber vor allem auch Extraleben. Leider kann Kirby nur jeweils einmal an einem Bonus-Spiel teilnehmen. Sobald er den Raum verläßt, wird die Tür für immer vernagelt. Das bedeutet, daß der clevere Dreamlander gleich beim ersten Versuch erfolgreich sein muß, um den ganzen Bonus einstecken zu können.



BÄNG! BÄNG!

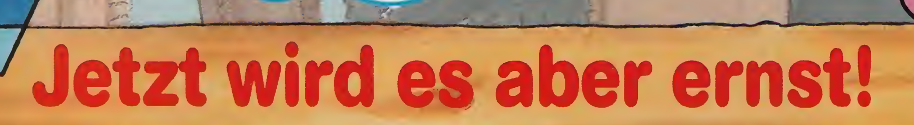
Kein Westernfilm ohne Pistolenduell! Ich bin sicher schneller als dieser Westentaschen-Cowboy und bekomme die fünf Hüte, die mir ein Extraleben bescheren.



Kennt Kirby schon vom Rummelplatz, nur angelt er dieses Mal nach wertvollen Extraleben.



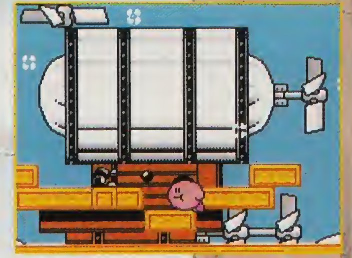
Nickerchen höchstpersönlich wirft mit Eiern – aber auch mit Bomben. Erstere muß Kirby inhalieren.



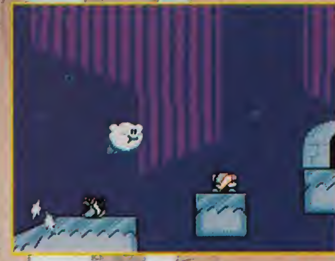
Jetzt wird es aber ernst!

So weit, so gut, aber das war erst der Anfang! Auf seinem Weg zum Hauptquartier der Gaunerbande wird Kirby noch eine ganze Menge Gefahren überstehen müssen. Denn eines darf man König Nickerchen nicht vorwerfen: Phantasielosigkeit beim Ausdenken von heimtückischen Kirby-Fallen!





Unschuldige Wolken hat Nickerchen eingefangen und eigenartige Flugschiffe daraus gebastelt.



Im eisigen Untergrund fühlen sich wohl nur Roboter von einem anderen Stern wohl.



Kirby hat die Besatzung eines kleinen Ufos verjagt und steuert nun selbst das Raumschiff.



STAR TREK®



STERNENSYSTEM SIGMA LOTIA



EIN NEUES UNIVERSUM

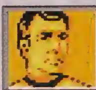
Seit 27 Jahren stößt das Raumschiff Enterprise in Galaxien vor, die noch kein Mensch zuvor gesehen hat. Diesmal befindet sich die Crew um Captain Kirk im NES-System... (mm)



DIE BRÜCKE DER U.S.S. ENTERPRISE



MR. SULU
Er informiert den Captain über den Kurs und die Koordinaten.



MR. SCOTT
Scotty gibt Auskunft über den Zustand der Maschinen.



DR. McCOY
Der Schiffsarzt kümmert sich um das Wohlbefinden der Crew.



MR. CHEKOV
Auskünfte über Entfernungen und Planeten erteilt Pavel Chekov.



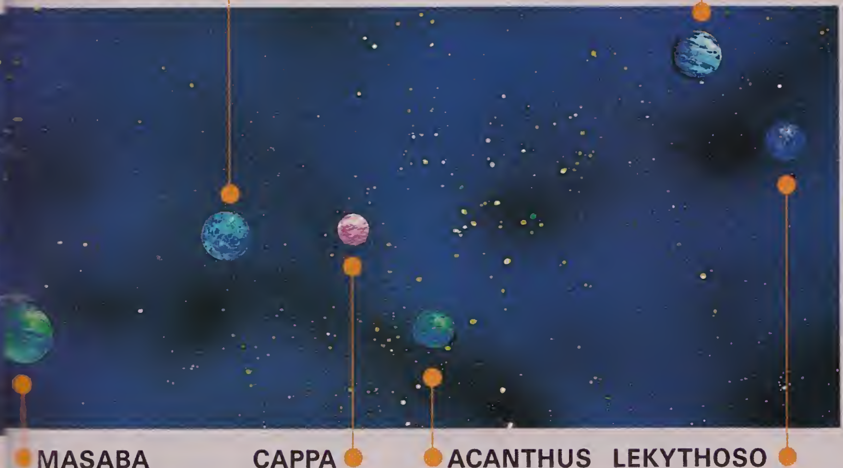
MR. SPOCK
Er erfaßt Daten und Informationen über unbekannte Planeten.



LT. UHURA
Sie versucht, den Kontakt zu anderen Schiffen herzustellen.



Das Sternensystem besteht aus 26 Planeten. Über die in der Sternenkarte eingezeichneten Planeten ist nur sehr wenig bekannt. Doch sehr viele sind ausgesprochen unfreundlich.



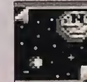
DAS LOGBUCH

Sternzeit 2831.3. Wir waren gerade dabei, Gravitationsstörungen im Sternensystem Sigma Lotia zu untersuchen, als die Enterprise in den Sog eines Dimensionstores geriet. Navigationsunfähig wurden wir in das schwarze Loch gezogen und fanden uns in einem unerforschten Teil des Systems wieder. Mr. Scott informierte mich, daß die Dilithium-Kristalle, die den Antrieb garantieren, ihre Kraft verloren haben. Das Notversorgungs-System wird noch ca. 2 Stunden arbeiten. Die einzige Hoffnung ist, auf einem der Planeten nach einer Möglichkeit zu suchen, das Schiff wieder aufzuladen.

KONTROLLFUNKTIONEN

Während der Captain das Schiff kommandiert, wird er von der Crew mit Informationen versorgt. Von der Brücke aus kann er seine Schritte planen und veranlassen.





STERNENKARTE
Sie zeigt den Standort und die benachbarten Planeten an.



ROT ALARM
Falls Feinde angreifen, müssen alle Kampfstationen besetzt werden.



TRANSPORTER
Landungstrupps werden auf die fremden Planeten gebeamt.



FUNKGERÄT
Mit dem Communicator hält der Captain Kontakt zur Enterprise.

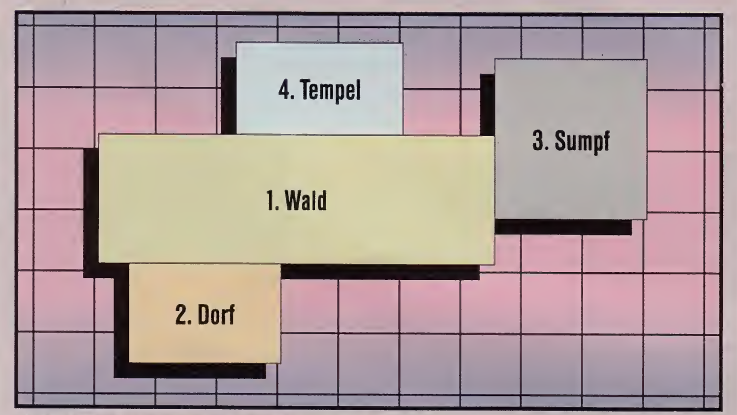


ABSPEICHERN
Mit dieser Option kann das Spiel jederzeit unterbrochen werden. Mit einem Passwort kann dann an der Stelle weitergemacht werden, an der aufgehört wurde.

MASABA



Die geologischen Auswertungen des Bordcomputers haben ergeben, daß sich auf dem Planet Masaba reichhaltige Vorkommen an den benötigten Dilithium-Kristallen befinden. Mr. Spock schlägt vor, einen Erkundungstrupp auf den Planeten zu beamen, um die Vorräte schnell auszumachen. Der Bordcomputer hat jedoch auch fremde Lebensformen registriert...



Die Dilithium-Vorkommen verbergen sich im Gestein.

1. DER WALD

Der Erkundungstrupp landet auf einem stark bewaldeten Territorium. Mr. Spock entdeckt Blutegel und fleischfressende Pflanzen. Der Trupp sollte eine der Pflanzen betäuben und zur Untersuchung mitnehmen.





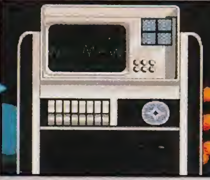
Ohne eine Probe der Pflanze sollte der Trupp nicht weitergehen.

2. DAS DORF DER KATZENMENSCHEN

Im Dorf muß die Probe der Pflanze dem Medizinmann übergeben werden. Er fertigt daraus ein Gegenmittel gegen die Blutegel, die sich in der nächsten Etappe, dem Sumpf verbergen. Der Schlüssel zum Tempel ist im Sumpf verborgen.







Erst dem Medizinmann die Probe geben, dann analysieren und weiter in den Sumpf.



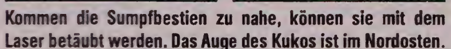
3. DER BLUTEGEL-SUMPF

Schon beim Betreten des Sumpfes registriert der Tricoder die ersten Anzeichen von Leben... Blutegel! Doch das Gegenmittel schützt die Crew vor den Würmern. Im Sumpf befindet sich das Auge des Kakos, der Schlüssel zum Tempel, gestohlen von einem gewissen Agendu.









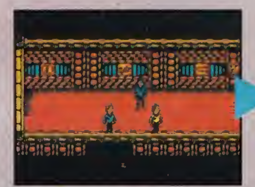
Kommen die Sumpfbestien zu nahe, können sie mit dem Laser betäubt werden. Das Auge des Kukos ist im Nordosten.



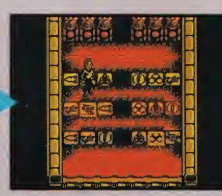
4. DER TEMPEL



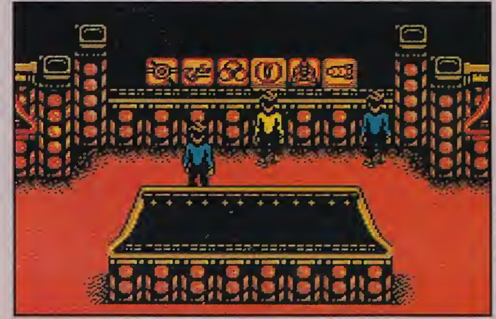
Der Tempel von Masaba kann mit dem Auge des Kukos geöffnet werden. Im Inneren des Tempels findet die Crew mehrere mysteriöse Symbole an der Wand. Diese Symbole finden sich später, in anderen Räumen wieder. Hier müssen sie dann in der richtigen Reihenfolge betätigt werden, um Fallen zu entschärfen.



Die Reihenfolge, in der die Symbole an der Wand passiert werden, gut merken.



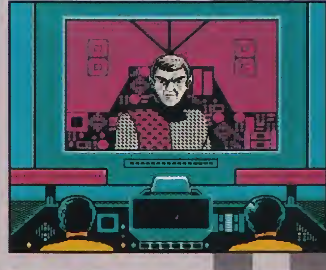
In diesem Raum die Zeichen in der richtigen Reihenfolge wiederholen.

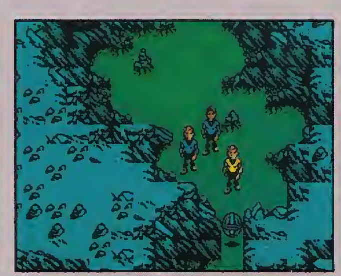


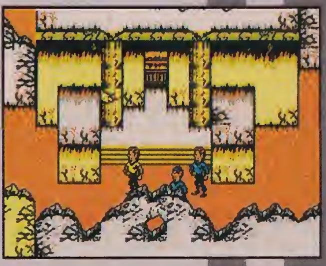
Das Herz des Tempels. Werden die Zeichen in der richtigen Reihenfolge berührt, öffnet sich die Tür zum Raum mit den Dilithium-Vorkommen.

GEFANGEN IM SYSTEM SIGMA LOTIA

Masaba ist nicht der einzige Planet im Sternensystem Sigma Lotia. Weitere Gefahren lauern auf die 300 Mann starke Besatzung der Enterprise, die in diesem Spiel Situationen meistern muß, mit denen noch nie ein Spieler konfrontiert wurde... Beam mich runter, Scotty!







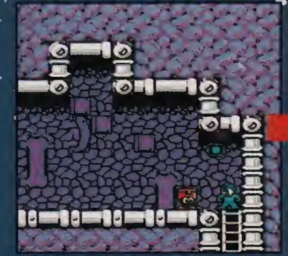
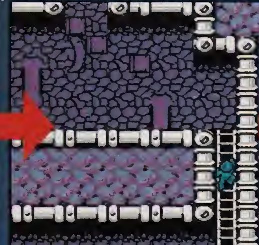
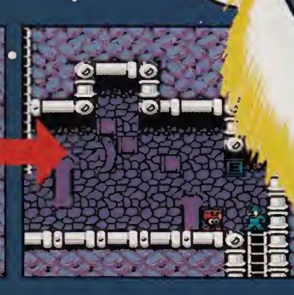


SPECIAL

Die Spieledesigner von Capcom haben gut Lachen. Sie kennen das neue Mega Man 4 in- und auswendig, kennen jede schwierige Stelle und wissen, was zu tun ist, um das Spiel zu lösen. Aber was ist mit uns, die wir tagtäglich vor dem Fernsehapparat sitzen und verzweifelt versuchen, Dr. Wily ins Nirwana zu schicken? An uns denkt natürlich keiner... Oder doch? – Unter Einsatz ihres Lebens haben die Club Nintendo Redakteure die ultimativen Tricks für Mega Man 4 erfahren. (cm)

HILFE VON UTENSILO

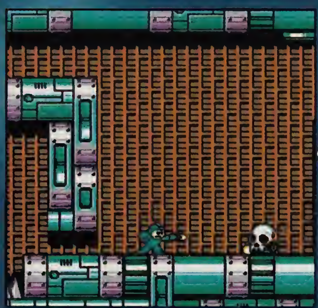
Dr. Light hat es ja gut gemeint, als er den Überraschungskoffer Utensilo konstruierte (Utensilo erscheint ab und zu im Spiel und bewirft Mega Man mit einem nützlichen Gegenstand). – Was aber tun, wenn Utensilo einen Gegenstand wirft, der im Moment gar nicht so nützlich ist? Verlaßt den Raum, in dem Utensilo erschienen ist, ohne den Gegenstand zu nehmen. Anschließend betretet Ihr ihn wieder. Utensilo wird nun erneut versuchen, Euch mit einem nützlichen Gegenstand zu beglücken. Dieses Spielchen läßt sich beliebig wiederholen!

AUCH GEGNER KÖNNEN NETT SEIN

Manche Gegner hinterlassen vor Schreck einen Energiekristall, wenn Mega Man sie zerstört hat. Manchmal ist es sogar ein Energiecontainer oder ein Bonusleben... Auf alle Fälle solltet Ihr bei den leichten Gegnern versuchen, möglichst viele Gegenstände zu sammeln, indem Ihr immer wieder zu ihnen zurückkehrt.





GEBRAUCH DER DRILL BOMBEN

Neben dem „Rain Flush" und dem „Pharaoh Shot", ist die „Drill Bombe" eine der interessantesten Waffen in Mega Man 4. Aber wußtet Ihr, daß die Drill Bombe noch mehr kann, als nur einen Gegner zu treffen und dann zu explodieren? – Mega Man kann, wenn er will, die Drill Bombe auch früher zum Explodieren bringen. Mit „B" feuert er die Bombe ab, bei nochmaligem B-Drücken explodiert sie. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn Ihr einen fliegenden Gegner erwischen wollt, oder einen Gegner, der wild durch die Gegend springt.




MEGA MAN 4 · MEGA MA

NES

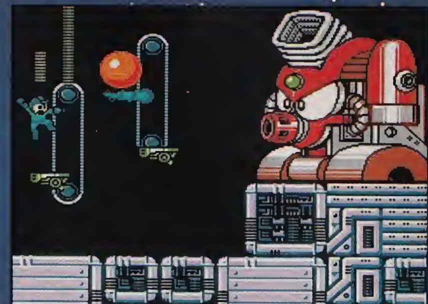
DIE RICHTIGE WAFFE

Wer Mega Man kennt, der weiß, daß jeder Gegner durch eine bestimmte Waffe besonders verwundbar ist. Das gilt besonders für die Endgegner, aber auch für alle anderen Mieslinge, die Euch im Spiel begegnen. Kommt Ihr zum Beispiel an eine Stelle, an der sich massenweise Gegner tummeln, dann könnte der „Rain Flush" die richtige Waffe sein. Mit dem Rain Flush aktiviert Ihr einen Säureregen, der alle Roboter im Bild sofort rosten läßt. Leider gibt es keine andere Möglichkeit, als alles auszuprobieren. Macht Euch am besten eine Liste, bei WELCHEM Gegner, WELCHE Waffe am effektivsten ist. Vielleicht könnt Ihr uns diese Liste ja sogar zuschicken. Für die „Tips & Tricks"-Seiten.









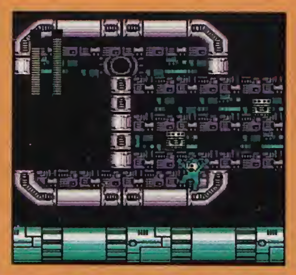
FLASCHENZUG

Hättet Ihr gedacht, daß es auf dem Meeresgrund des Dive Man Sektors Geheimnisse gibt? Wenn Ihr jede Stelle absucht, könnt Ihr den Wire (Flaschenzug) finden. Einen Gegenstand, der im Spiel sehr nützlich sein kann. Mit ihm könnt könnt Ihr Euch an die Decke hängen, um Gegnern am Boden auszuweichen oder Bonusgegenstände zu sammeln.



ÜBUNG MACHT DEN ...

...Mega Man! Zum Schluß besinnen wir uns darauf, was Mega Man 4 eigentlich ist. Nämlich ein Geschicklichkeitsspiel der ganz schwierigen Sorte. Bevor Ihr aber zu irgendwelchen Schummelmodulen greift, unfaire Cheats benutzt, solltet Ihr wirklich versuchen, das Spiel auf dem ehrlichen Weg zu knacken. Ein Tip am Rande: Habt Ihr schon einmal Euer Lieblingsspiel auf Video aufgenommen? Das kann manchmal wirklich helfen... – Bis zum nächsten Mal, wenn es möglicherweise heißt: MEGA MAN 5???





99 LUFTBALLONS

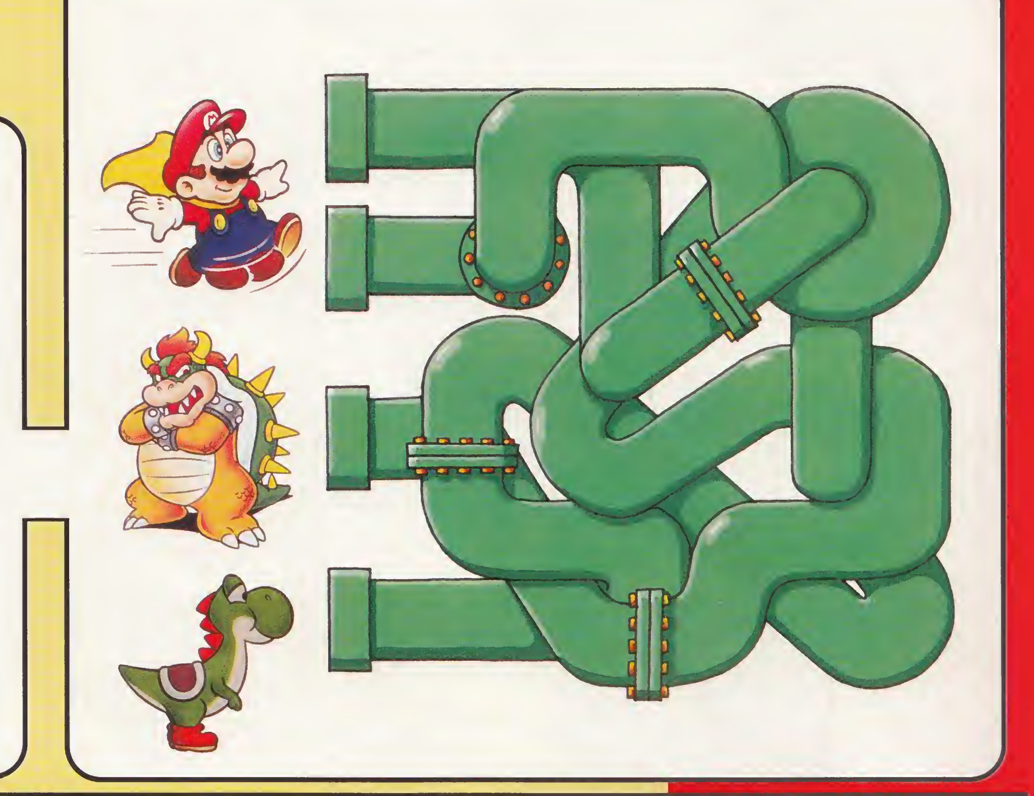
Einen weiteren Item kann Mega Man im Sektor von Pharaoh Man finden, den Ballon. Mega Man kann mehrere Ballons auf einmal aktivieren, um breite Schluchten zu überqueren. Er springt dann von einem Ballon zum anderen. Auch als Treppe könnte er sie benutzen, um nach oben zu kommen. Der Ballon hat eine ähnliche Funktion wie Flug-Flitz und spart die Energie des Köters.



Rätselhaft



Gut oder böse, das ist hier die Frage, die sich Mario am Eingang der Röhren stellen muß. Nicht einfach, denn wenn er in die falsche Röhre gehen sollte, werden ihm mit Sicherheit von Bowser die Klempner-Hammelbeine langgezogen. Wißt ihr, welche die richtige Röhre ist?
Aber paßt auf! So mancher Klempner ist in den unendlichen Weiten der Kanalisation schon verlorengegangen, und erst später, viel, viel später, in einem bedauernswerten Zustand wiedergefunden worden.



Hallo, heute geht's um Buchstaben & Zahlen und, wer hätte das gedacht, um ein paar Fragen, die es zu beantworten gibt. Als kleine Hilfe seht ihr Zahlen in den Kästchen. Jede Zahl steht für einen Buchstaben. Gleiche Zahlen stehen somit für gleiche Buchstaben. Wenn alle Fragen richtig beantwortet sind, ergeben die Buchstaben in den grauen, unschattierten Kästchen von oben nach unten gelesen das Lösungswort.

Frage	Kästchen
Silvesterknaller:	1 2 3 4 5 4
Wahnsinn:	6 1 1 7 6 20 20
Ferien:	8 1 9 2 8 10
Grundlage:	10 2 7 6 7
Irrgarten:	9 2 10 11 1 6 20 5 12
Heiß & Trocken:	13 8 4 7 5 4
Marios Prinzessin:	14 2 6 7 11
Griech. Sagenheld:	6 3 2 1 8 7
Englisch Kraft:	15 16 13 4 1
"Mafia Torte":	15 6 17 17 2
Nintendo Superstar:	18 2 1 6 16
Englisch "Kalt":	19 16 16 9
Vampirkönig:	14 1 2 19 8 9 2
Blaues Wunder:	18 4 21 2 18 2 20
Prinzessin von Hyrule:	17 4 9 14 2

Das Lösungswort: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐


GANZ NEU:
MIT DEUTSCHEN
TEXTEN.
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™
0 045496 490140
SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!
Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sagenhaften Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.
Du bist Link, der (hoffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese. Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.
Doch dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Grafik wird selbst der Trip in den finstersten Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasie-Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbegreiflichen zu stellen.
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NEU!
Nintendo
Nächste CLUB NINTENDO
Ausgabe: 21. Juli 1993